KONKURS DLA POSIADACZY DEMEK - WYGRAJ SUPER LIMITOWANĄ WERSJĘ JAK & DAXTER!

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

NEO PLUS

CZERWIEC 2002 (06/2002) CENA 9.99 zł (w tym 7% Vat) 44

Europa swiętuje nadejście

FINAL FANTASY X

Czym rożni się wersja europejska od amerykańskiej?
Czy to najlepsza gra z serii? Megarecenzja!

Megaraport z wystawy

E3 2002

DEVIL MAY CRY 2, SILENT HILL 3, METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE to tylko trzy z setek nowych gier zaprezentowanych na wystawie! Byliśmy tam i sprawdziliśmy je w akcji...

Nigdy dość Gwiezdnej Sagi

STAR WARS

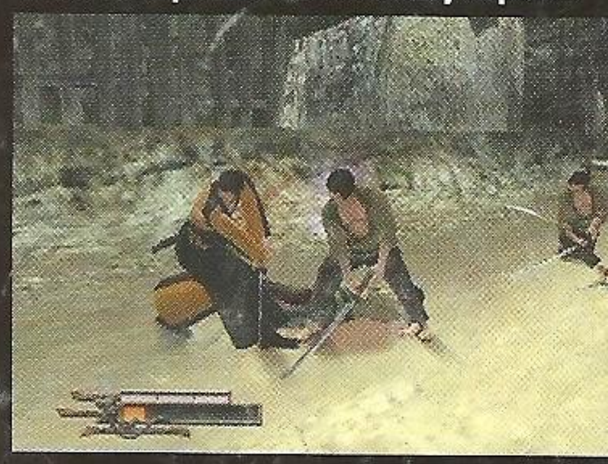
Nadciąga pięc nowych gier ze świata Gwiezdnych Wojen!

MEDAL of HONOR FRONTLINE

RECENZJA i OPIS: Druga Wojna Światowa jakiej jeszcze nie było na PS2!

WAY of THE SAMURAI

RECENZJA: Nowa gra twórców TENCHU zaprasza do feudalnej Japonii!



Nowa gra Miyamoto

PIKMIN

RECENZJA: Czy Shigsy pozbierał sie po Liugi's Mansion? Jeszcze jak!

RECENZJE

Super Smash Bros
Iron Aces 2
Britney's Dance Beat
Gun Valkyrie
Lethal Skies
Super Trucks
i inne!

Independent Press
WWW.NEOPLUS.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

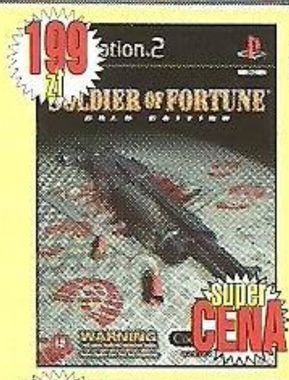
REWOLUCJA CENOWA! GRY PS2 TANIEJ NAWET O 50%!

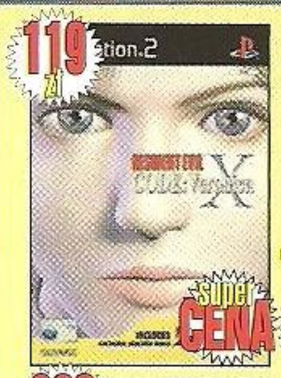
ULTIMA®
Świat Elektroniczne Rozrywki

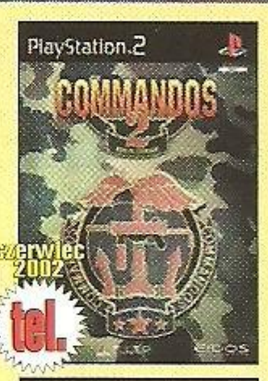
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

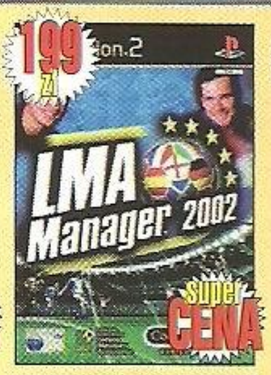
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa

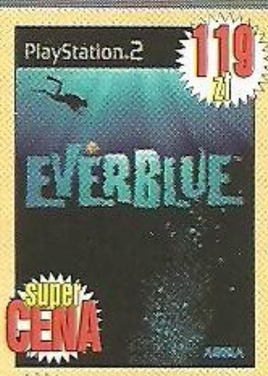
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl
pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

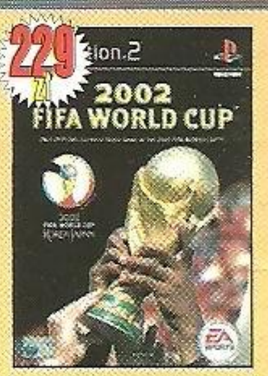


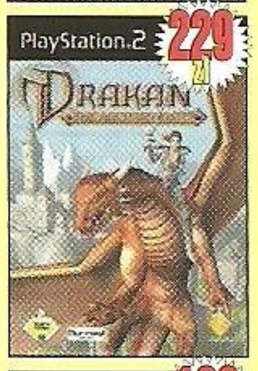


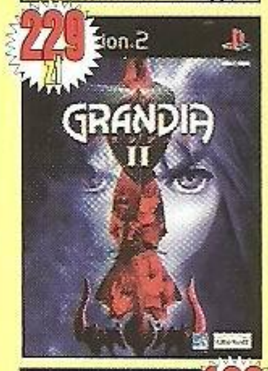


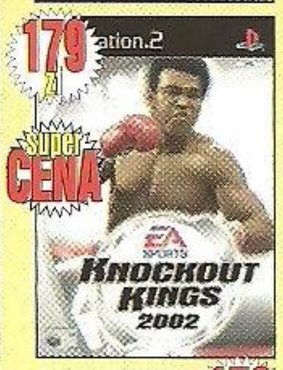


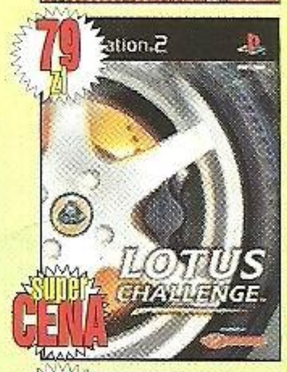


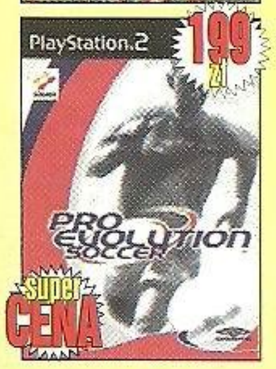


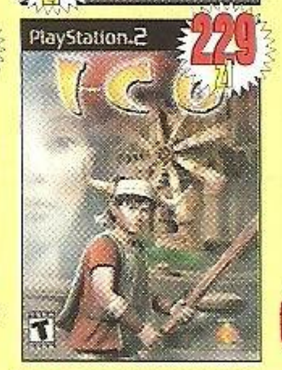


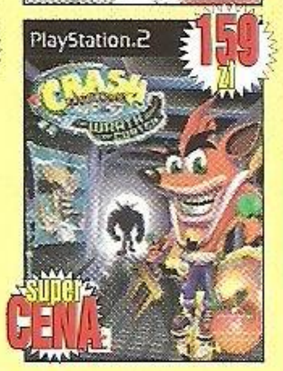


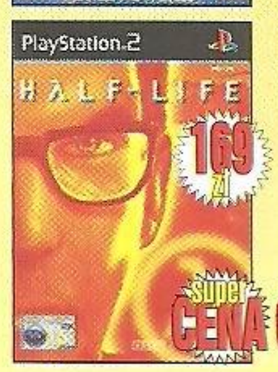


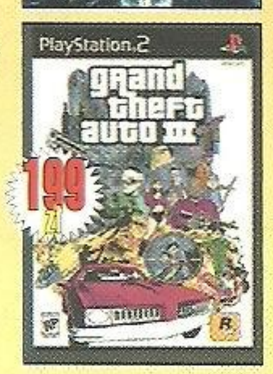


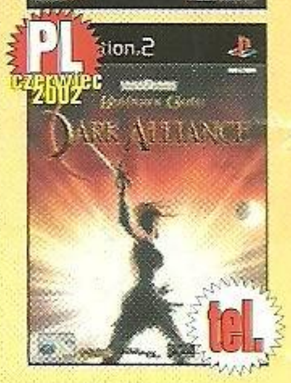










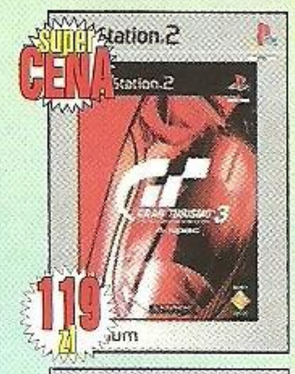


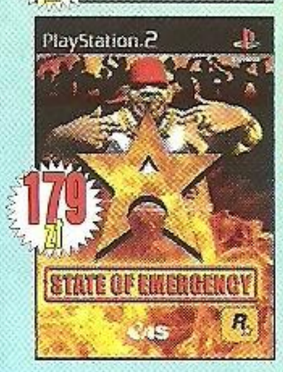
PLAYSTATION 2

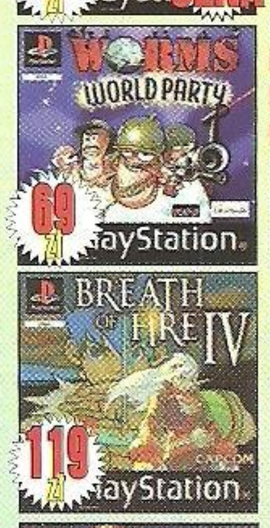
007 AGENT UNDER FIRE	179
ACE COMBAT	229
BATMAN VENGENCE	179
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	tel.
BLOOD OMEN 2	199
BOUNCER	199
CAPCOM vs SNK 2	179
DEVIL MAY CRY	199
DEUS EX	199
FIFA 2001	149
FIFA 2002	179
FIFA WORLD CUP 2002	199
GIFT	229
GTA 3	199
HEAD HUNTER	229
HERDY GERDY	179
ICO	229
JAK & DEXTER	229
KNOCKOUT KINGS 2002	179
LEGO RACERS 2	179
MONSTERS INC.	199
MAX PAYNE	199
MAXIMO	179
METAL GEAR SOLID 2	199
MOTO GP 2	229
NBA LIVE 2001	149
NBA LIVE 2002	179
NBA STREET	179
NHL 2002	179
PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT	179
PROJECT EDEN	179
REZ	229
SILENT HILL 2	199
SILENT SCOPE	249
SIMPSON'S ROAD RAGE	179
SLED STORM	179
SMUGGLER'S RUN 2	199
SOUL REAVER 2	199
SSX SNOWBOARDING	179
SSX TRICKY	179
STATE OF EMERGENCY	179
STREET FIGHTER 3 FX	179
SWING AWAY GOLF	179
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX	179
TONY HAWK PROSKATER 3	249
TWISTED METAL BLACK	229
WIPEOUT FUSION	229
WRC	229

Platinum:

ATLANTIS 3	119
DEAD OR ALIVE 2	119
DONALD DUCK QUACK ATTACK	99
DYNASTY WARRIORS 2	99
EVER BLUE	119
F1 FORMULA ONE	119
GRAN TURISMO 3	119







KESSEN	119
LOTUS CHALLENGE	79
ONIMUSHA: WARLORDS	119
QUAKE III REVOLUTION	119
RAYMAN REVOLUTION	119
RED FACTION	109
RESIDENT EVIL: VERONICA X	119
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119
THEME PARK WORLD	119
TIME SPLITTERS	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2	tel.
Action Replay	189
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	99
Joypad standard	29,90
Kabel LINK	29,90
Kabel S-Video	39
Kabel S-Video Sony	139
Kierownica GT Force Logitech	439
Memory Card 8 MB Sony	179
Memory Card 8 MB MadCatz	159
Multitap – oryginalny!	249
Pilot (nieoryginalny)	69
Pilot oryginalny	159
Podstawka pod konsolę	39

PLAYSTATION/PS ONE

BREATH OF FIRE 4	119
DIGIMON	199
DRAGON BALL Z	199
DRIVER 2	139
FEAR EFFECT 2	199
FINAL FANTASY 9	229
NBA LIVE 2002	199
TOMB RAIDER CHRONICLES	189

Platinum:

CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DISCWORLD NOIR	99
EVERYBODY'S GOLF 2	119
FINAL FANTASY 7	99
FINAL FANTASY 8	109
GRAN TURISMO 2	99
MEDAL OF HONOR 2	99
MEDIEVIL 2	109
MIKE TYSON BOXING	99
MOTO RACER 2	119
NHL ROCK THE RING	99
SPYRO 3	99
STAR WARS E1 PHANTOM MENACE	89
TEKKEN 3	99
TOCA 3	99
TOMB RAIDER 2	109
TOMB RAIDER 3	119
TOMB RAIDER 4	69
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	109
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001	99

THE WORLD IS NOT ENOUGH	99

Value:

ALUNDRA 2	69
C&C RED ALERT	69
CHAMPIONSHIP BASS	69
DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES.	49
DUKE NUKEM – TIME2KILL	69
DUNE	69
FADE TO BLACK	69
FIFA 99	69
JURASSIC PARK:WARPATH	69
NBA LIVE 2000	69
NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE	69
POPULOUS THE BEGINNING	69
ROAD RASH JAIL BREAK	69
SOVIET STRIKE	69
T.O.C.A.	69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK	69
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF '99	69
TOMB RAIDER	69
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	69
TUNGUSKA	49
WORMS WORLD PARTY	69

Akcesoria:

Dual shock	149
Extension cable	19.90
Game Hunter Pro	69
Joypad analogowy DualShark	59
Kierownica PS Twin Turbo	259
Kierownica Twin Turbo Deluxe	299
Link cable	29.90
Memory card 120 bloków	69
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	39.90
Memory card SONY 15 bloków	69
Multitap nieoryginalny	99
Mysz nieoryginalna	39
Pal converter	49
PC–>PSX Converter	89
PC–>PSX USB Converter	89
Pistolet	już od 69
RFU Adapter	39
RGB + AV cable	19.90
Screen Station	619
Standard Pad	29.90

GAMECUBE

BLOODY ROAD: PRIMAL FURY	239
ISS 2	269
LUIGI'S MANSION	239
NBA COURTSIDE 2002	239
ROGUE SQUADRON: ROGUE LEADER 2	239
SUPER SMASH BROS. MELEE	239
UNIVERSAL STUDIOS THEME PARK ADV.	239
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	239
WAVE RACE: BLUE STORM	239

Akcesoria:

Konsola GameCube	949

UWAGA ! Promocja !

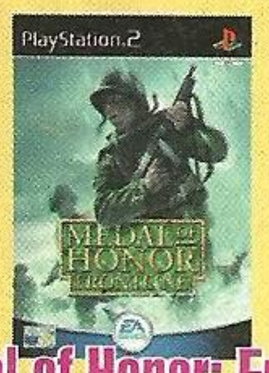
Odpowiedz na 3 proste pytania przy zakupie
Możesz otrzymać oryginalną koszulkę FFVIII

Final Fantasy VIII
109 zł

Final Fantasy VI
99 zł

Final Fantasy X
229 zł

SpiderMan – The Movie
199 zł



Medal of Honor: Frontline
199 zł

Tylko w lipcu !
Tylko w Ultimie !

Przy zakupie
GameBoy Advance akumulator z zasilaczem gratis !

Oferta ważna od 01.07 – 31.07.2002

Pad.....145
Memory Card.....89
Kabel RGB.....129
Kabel AGB (GB Advance – GameCube).....59
RF Switch (przejściówka na wejscie antenowe).....89

X-BOX

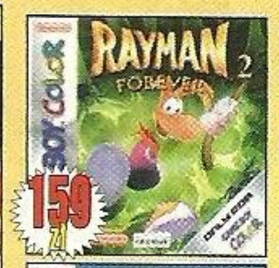
TONY HAWK'S PRO SKATER 3.....259
DEAD or ALIVE 3.....259
RALLY SPORT.....259
NBA 2002.....259
NHL 2002.....259
GENME ONIMUSHA.....259
PROJECT GOTHAM.....259
i inne
Akcesoria:
Konsola X-Box.....tel.
RGB Scart.....99
Joypad oryginalny.....199
Pilot DVD Unlock.....199

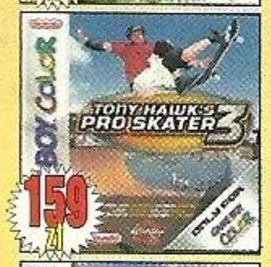
DREAMCAST

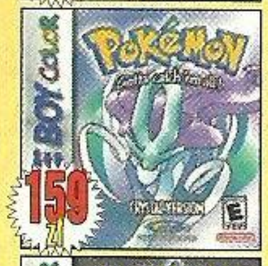
FUR FIGHTERS.....199
HEAD HUNTER.....199
JET SET RADIO.....149
NBA 2K2.....199
PHANTASY STAR ONLINE.....149
PHANTASY STAR ONLINE 2.0.....199
SHENMUE 2.....199
SONIC ADVENTURE 2.....199
SOUL CALIBUR.....199
VIRTUA TENNIS 2K2.....199
Akcesoria:
Konsola Dreamcast.....449
Bio gun.....99
Joypad Dreampad.....79
Joypad oryginalny.....109
Karta pamięci 1MB.....59
Karta pamięci 4MB.....99
Karta Pamięci oryginalna.....109
Kierownica Interact (zawiera pedały).....199
Kierownica oryginalna.....109
Klawiatura.....69
Myszka.....129
N–PAL Convertor.....99
Przedłużacz do joypada.....39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2)..69
Przejściówka do akcesorii PSX, Saturna i PC.....89
RGB Scart Cable + AV.....39
VGA Box (podłączenie do monitora PC).....99
Vibration Pack – nieoryginalny.....59

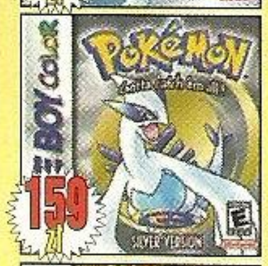
GAMEBOY COLOR

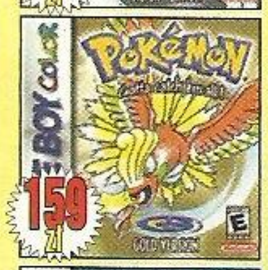
ALIENS THANATOS ENCOUNTER.....149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE...149
CANNON FODDER.....149
CHICKEN RUN.....149

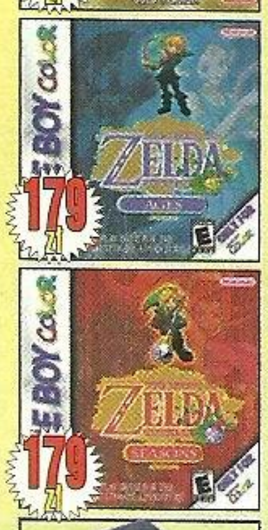












DONKEY KONG COUNTRY.....159
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE 149
KSIĘGA DŻUNGLI.....79
MARIO TENNIS.....149
MEN IN BLACK.....79
METAL GEAR SOLID.....149
NHL 2000.....99
PLANETA MAŁP.....79
POKEMON GOLD.....159
POKEMON SILVER.....159
POKEMON TRADING CARD GAME.....149
POKEMON YELLOW.....159
PURE RIDE.....99
RAYMAN 2.....159
READY TO RUMBLE.....149
RESIDENT EVIL: GAIDEN.....159
STAR WARS EPISODE I RACER.....159
SUPER MARIO BROS DELUXE.....149
THE MUMMY.....149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR.....149
TOCA TOURING CAR.....149
TOMB RAIDER.....149
TONY HAWK PRO SKATER 3.....159
TOY STORY RACER.....79
TRACK & FIELD SUMMER GAMES.....99
TUROK RAGE WARS.....149
VIP.....79
WARIOLAND 2.....149

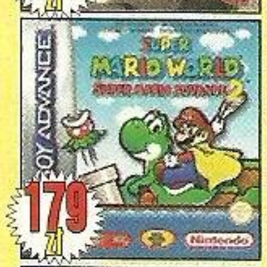
Akcesoria:

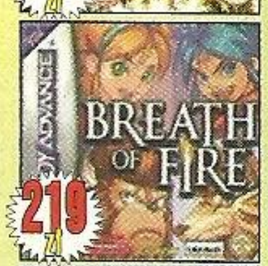
GAMEBOY COLOR.....299
POWER PACK (zasilacz + akumulator).....49
CAMERA GAMEBOY.....189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC.....29.90
8 w 1 – ZESTAW.....129
LINK CABLE.....29.90
LUPA NA EKRAN Z PODŚWIETLENIEM..29.90
LAMPKA.....19.90

GAMEBOY ADVANCE

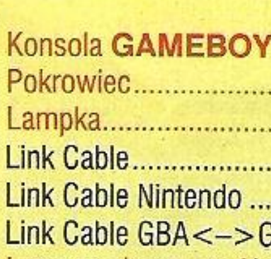
ADVANCE WARS.....179
BOMBERMAN TOURNAMENT.....219
CASTLEVANIA.....219
DAVID BACKHAM SOCCER.....189
DONALD DUCK ADVANCE.....219
DOOM.....199
EARTHWORM JIM.....169
F-ZERO.....179
FINAL FIGHT.....199
GT CHAMPIONSHIP.....199
HARRY POTTER.....199
INTERNATIONAL KARATE.....199
JACKIE CHAN ADVENTURES.....199
MAT HOFFMAN'S PRO BMX.....199
MONTERS INC.....199
RAYMAN ADVANCE.....219
SHAUNS PALMER SNOWBOARDER.....219
SPIDERMAN.....219
SPYRO.....199
STEVEN GERRARD SOCCER 2002.....209
SUPER MARIO ADVANCE.....179
SUPER MARIO ADVANCE 2.....179
TONY HAWK'S PRO SKATER 3.....219
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2.....219
TOP GEAR GT.....199
WARIO LAND 4.....179
X-MEN.....199

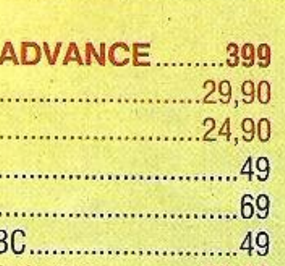
Akcesoria:

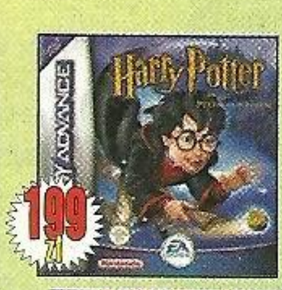


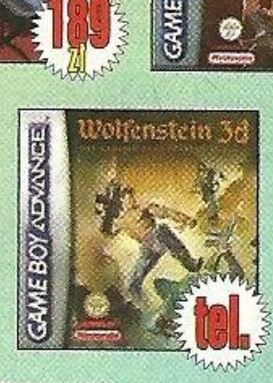


Konsola **GAMEBOY ADVANCE**.....399
Pokrowiec.....29,90
Lampka.....24,90
Link Cable.....49
Link Cable Nintendo.....69
Link Cable GBA<–>GBC.....49
Lupa na ekran z podświetleniem.....29,90
Pudełka na gry (5 szt.).....29,90
Uchwyt.....39,90
Zasilacz + akumulator.....59,90
Zasilacz do zap. samochodowej.....49,90









Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. **Wysyłka do trzech dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**
8. **Koszty wysyłki tylko 9 PLN.**

NEO PLUS

nr 44 czerwiec
(06/2002)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Łukasz Bura
Anek
Banan
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
Grzegorz Oleksiuk
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
samalama

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus3@wp.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Podczas pracy słuchaliśmy:
Kojak- Crime In The City, Mc Solaar - Cinquieme As, Phunky Data - Passion Or Not, Eminem - The Eminem Show (nananana nananana nananana nanana!) i czegoś tam jeszcze.

Greetz:
Frau Joanna und Herr Alexander, Geoff Rowley for his shoes (works pretty kewl, m8t), chopaky za udany wypad na E3, Lucas z Atak Klonów (almost no Binks - almost no shit!)

CZEŚĆ!

Numer, który trzymacie w rękach ukazał się w dwóch wersjach - standardowej i z płytą CD, zawierającą wersję demo gry Jak&Daxter, w nieznacznie wyższej cenie. Tym samym Neo Plus jest pierwszym pismem w Polsce, które dołączyło do magazynu płytę na PlayStation 2. Dajcie nam znać co sądzicie o tym pomyśle - jeśli się Wam spodoba, być może uda nam się częściej szykować takie niespodzianki. Numer z płytką będzie dostępny tylko w niektórych kioskach, jeśli więc chcecie go zdobyć, możliwe że trzeba będzie go poszukać. Oczywiście prenumeratorzy otrzymają wersję z płytką.
Co nowego na konsolowym froncie? Naturalnie E3 w Los Angeles, z którego obszerna relacja w numerze. Konsole trzymają się mocno, wręcz zaczynają pożerać pecety. Liczba dobrych, wysokobudżetowych gier na komputery domowe z roku na rok systematycznie spada. Nie ma się czemu dziwić, że producenci gier przypuszczają szturm na konsole, skoro Sony zdążyło już umieścić w domach trzydzieści milionów konsol PlayStation 2!
Doczekaliśmy się także premiery europejskiej wersji Final Fantasy X - obszerna recenzja w środku. Radzę zaopatrzyć się w tę pozycję i męczyć ją jak długo się da - FF XI przeznaczona jest tylko do gry w Internecie, a poza tym wymaga twardego dysku do PS2. Tak więc może nie opuścić granic Japonii, a jeśli już, to na przykład za dwa lata. A do Final Fantasy XII jeszcze daleka droga...

Gulash

Final Fantasy X

Już po premierze - Final Fantasy X niczym burza przetoczyło się po Europie. Jaka jest najnowsza część wielkiej sagi? Czy Banan nie mylił się, nazywając FFX najlepszą częścią serii?

str 46

E3 2002

Tegoroczna edycja Electronic Entertainment Expo wyraźnie pokazała, że konsole są na dobrej drodze do zdominowania rynku rozrywki. To jedna z najdynamiczniej rozwijających się gałęzi rozrywki w USA! Zgrabna relacja, w której przeczytacie o najciekawszych grach na trzy konsole.

str 10

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Miesiąc temu megazajawka, dziś ostateczny werdykt.

str 56

Gangsta's Paradise

Koniec! Ostatnia edycja GP odsłania takie sekrety, że sami programiści ich chyba nie przewidzieli. Do zobaczenia w Vice City!

str 68

Pikmin str 61

Shigeru Miyamoto potknął się przy Luigi's Mansion. Zaraz jednak strzepnął pyłek z marynarki i ruszył dalej...

Britne'ys Dance Beat str 40

Tańcuj z Britney na ekranie. Idealna gra, żeby wycyganić coś od młodszej siostry. Na przykład żeby siedziała cicho.

Super Trucks str 52

Niespodziewanie dobra gra! Szczególnie, jeśli macie kierownicę z force feedbackiem. Niezły klimat.

Medal Of Honor Frontline str 56

Po multum inpresji czas na recenzję kompletnej gry. Jak wypadła?

Agressive Inline str 58

Cichy faworyt Gulasha w tym miesiącu - znakomita pod każdym względem gra o rolkach. Rolki są chłodne, ludzie.

news

Koniec wojny konsol? 06
E3 - megarelacja z Electronic Entertainment Expo w Los Angeles 10

raport

STAR WARS - Nadciga pięć nowych gier! 28

recenzje

Agressive Inline 58
All-Star Racing 35
Alex Ferguson's Player Manager 35
Britney's Dance Beat 40
Cel Damage 37
Deadly Skies 37
Downforce 39
Endgame 45
F1 2002 35
Final Fantasy X 46
Frogger The Great Quest 35
Iron Aces 2 54
ISS 2 33
Gun Valkyrie 36
Lethal Skies 55
Medal Of Honor Frontline 56
Moto GP URT 37
NBA Courtside 2002 34
Next Generation Tennis 35
Pikmin 61
Pirates - Legend Of The Black Kat 37
Rally Championship 53
Scooby Doo - Night of 100 Frights 39
Shifters 33
Simpsons Road Rage 37
Super Smash Bros. Melee 38
Super Trucks 52
Sven-Goran Eriksson World Challenge 35
The Hoobs 35
Tony Hawk's Pro Skater 3 37
TransWorld Surf 34
Universal Studios Theme Park 35
Way Of The Samurai 59

help!

Medal Of Honor Frontline 56

redakcja

ARCADIA 75
ARCHIWALIA 78
FAQ 79
FIGHT CLUB 71
GAWĘDY PO FAI 75
GANGSTA'S PARADISE 68
miniISS PARTY 72
NEON 72
POCKET 62

NEWS

Pierwsza Światowa Wojna Konsol XXI Wieku

Tak głośna w ostatnich miesiącach Wojna Konsol wygląda na rozstrzygniętą. Znamy już zwycięzcę, ale walka o drugie, choć jednocześnie bardzo odległe miejsce jeszcze trwa

Sony dopięło swego. Po tym jak wysłało na przedwczesną emeryturę Dreamcasta, wygrało też rywalizację z konkurentami spod znaku Big N i Big M. Konkurencji nie pomogła przewaga technologiczna, najważniejszy okazał się wcześniejszy start, a także zaufanie klientów do PlayStation.

Początkowe problemy z tworzeniem gier na PlayStation 2 i pogłoski o tym, że trudno się programuje, że nie można się dogrzebać do niektórych sprzętowych funkcji i tak dalej, można już między bajki włożyć. Wszystko ucichło, a developerzy zamiast narzekać raźno tworzą kolejne gry. Chociaż nadal są to w większości sequele. Ale „taki problem to nie problem, dwa problemy to jest problem" (jak mawiał mój znajomy). A GameCube i Xbox mają ich nawet więcej. Xbox cierpi na zanik osobowości – nie ma prawie żadnego wyrazistego tytułu, który byłby kojarzony z tą platformą. Większość gier to konwersje z PS2 i PC. Na razie Xbox ma w swoim arsenale (podobnie jak kiedyś DC) dużo świetnych gier zręcznościowych, ale potrzebuje naprawdę wielkiego tytułu, aby ruszyć do przodu. Możliwe, że do sukcesu Xbox'a przyczyni się dostęp do Sieci i spory wachlarz gier wykorzystujących takie możliwości, ale Xbox Live, czyli cała strategia sieciowa Xboxa wystartuje w podobnym terminie, jak identyczny projekt Sony, więc nic nie jest przesądzone. No i ta klęska w Japonii, gdzie Xbox sprzedaje się po prostu śmiesznie. Choć w ostatnich tygodniach i tak lepiej, niż GameCube.

Z GameCube sprawa jest trochę inna. Jest całe mnóstwo tytułów, które od razu kojarzą się z tą konsolą (Mario, Zelda, Metroid, Star Fox), ale gry są niezbyt zróżnicowane, brakuje wyścigów, erpegów, bijatyk... W ogóle gier jest zbyt mało! Na dokładkę z obozu Nintendo nadeszły naprawdę niepokojące wieści... Nowo wybrany szef Nintendo – Satoru Iwata zapowiedział, że firma w odpowiednim, czasie wyfofa się z rynku hardware i skupi na tworzeniu software'u. Zaraz potem dodał, że chcą sprzedać 50 milionów GameCube przez najbliższe kilka lat. Spójrzmy jednak prawdzie w oczy – to niemożliwe. Możliwe, że GameCube jest ostatnią z „dużych" konsol Nintendo. Fani GameBoya nie muszą się martwić - kieszonsolki są kurą znoszącą złote jajka i N nigdy z nich nie zrezygnuje. Ale widać, że mała ilość sprzedanych GameCube'ów dała im mocno do wiwatu. Jeżeli chodzi o pieniądze, to Microsoft jeszcze dość długo może dokładać do Xbox'a – stać ich na to. Nintendo raczej nie, a Sony już dawno zaczęło zarabiać na PS2. Konkurencja jeszcze długo się nie odkuje (o ile w ogóle).

Microsoft i Nintendo potrzebują „boskiej interwencji", aby dogonić PS2, a na takową raczej się nie zanosi. Sony spokojnie prowadzi swą politykę i nie musi oglądać się na maruderów, bo ci i tak są kilka okrążeń do tyłu. Z kolei walka o drugie miejsce jest jak najbardziej korzystna, tyle, że znów dla Sony – stare polskie przysłowie mówi: „Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta".

Tak naprawdę kolejnej wojny konsolowej możemy spodziewać się dopiero pomiędzy Xbox'em 2 i PlayStation 3. Jeżeli ten konflikt znów wygra Sony, to sytuacja zrobi się nieciekawa i zacznie śmierdzieć monopolem. Rynek potrzebuje dwóch mocnych „graczy", a dominacja PlayStation może doprowadzić do stagnacji na rynku konsolowej rozrywki. Nie od dziś wiadomo, że wyniszczenie konkurencji powoduje, iż tryumfator obniża loty i przestaje się starać, zarówno o klienta jak i o nowe pomysły. Sytuacja już się ustabilizowała, niekoniecznie z korzyścią dla graczy. Co będzie dalej? Nie liczymy na cud. PS2 do momentu wyjścia PS3 utrzyma swoją hegemonię. Potem może być różnie, szczególnie, jeżeli Microsoft wcześniej wypuści Xboxa 2. Ale nie bawmy się w proroków.

Nareszcie wiemy na czym stoimy i musimy się z tym pogodzić czy tego chcemy, czy nie. Oczywiście to, że Sony wygrało, nie oznacza, że konkurencja przestanie cokolwiek robić i padnie na kolana błagając o zmiłowanie. Jak na razie tylko Nintendo trochę się wycofało. Microsoft będzie walczył.

Trochę faktów

PS2 – około 30 milionów sprzedanych konsol
GC – około 4.2 miliona konsol, które opuściły fabrykę
Xbox – poniżej 4 milionów konsol, które opuściły fabrykę

Jak widać konkurencja jest naprawdę bardzo, bardzo daleko w tyle. A dystans z pewnością się nie zmniejszy. Nic z tego! Przyczyni się do tego obniżka ceny PS2 i gier zapowiedziana przez Sony, a przecież i przed obniżką samo PlayStation 2 sprzedawało się tak samo dobrze (a nawet lepiej) niż obie konkurencyjne konsole razem wzięte. Jak tak dalej pójdzie to PS2 przed zakończeniem swego żywota prześcignie w ilości sprzedanych egzemplarzy PSOne. Czyżby Sony zawsze było skazane na sukces?

Xbox ma szansę najwyżej na drugie miejsce

NINTENDO GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

PIKMIN™

Pozwól Pikminom zrobić
czarną robotę.

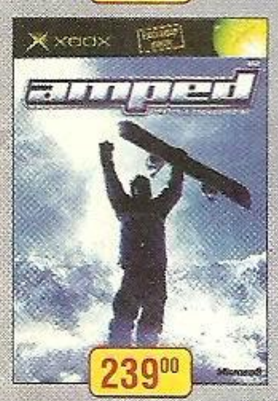
Life's a game

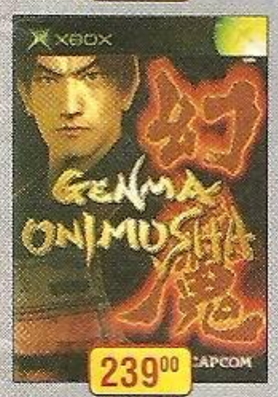
www.nintendogamecube-europe.com

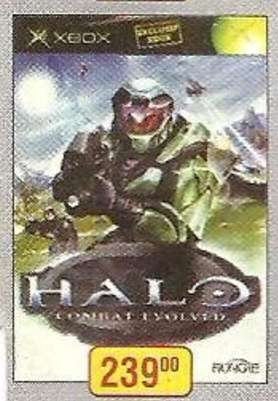
PRZY ZAKUPIE DWÓCH LUB WIĘCEJ GIER 10 % RABATU

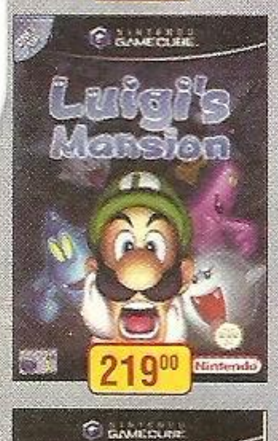
RENOMA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl









N 64

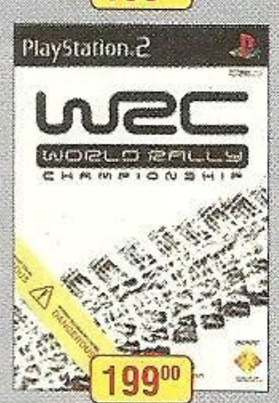
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	299,-	189,-
JOYPAD	129,-	79,-
KARTA PAMIĘCI	79,-	59,-
RUMBLE PACK	69,-	49,-
EXPENSION PACK	129,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	159,-	99,-
AIRBORDER	149,-	59,-
BANJO-KAZOOIE	199,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	179,-
BEETLE ADVENTURE RACING	199,-	129,-
COMMAND&CONQUER 3D	159,-	119,-
COOCKER'S BAD FUR DAY	259,-	199,-
CRUSIN WORLD	159,-	99,-
DIDDY KONG RACING	159,-	99,-
DONKEY KONG 64	199,-	129,-
DOOM 64	149,-	79,-
DUKE NUKEM 2	199,-	149,-
EPISOD I RACER	149,-	99,-
EXTREME G	149,-	99,-
F ZERO X	149,-	99,-
FORMULA 1	149,-	99,-
GOLDEN EYE	149,-	99,-
GOLDEN EYE 2	259,-	199,-
HEXEN	149,-	99,-
ISS 98	149,-	99,-
MARIO 64	149,-	99,-
MARIO GOLF	149,-	99,-
MARIO PARTY 2	149,-	99,-
MARIO PARTY	149,-	99,-
MARIO TENNIS	149,-	99,-
MISSION IMPOSSIBLE	149,-	99,-
MORTAL KOMBAT 4	149,-	99,-
NBA CURTSIDE	149,-	99,-
NBA JAM 99	149,-	99,-
PERFECT DARK	199,-	149,-
POKEMON SNAP	149,-	99,-
POKEMON STADIUM	149,-	99,-
QUAKE 2	149,-	99,-
RAYMAN 2	149,-	99,-
RIDGE RACER 64	149,-	99,-
ROGUE SQADRON	149,-	99,-
RR64	149,-	99,-
SHADOW MAN	149,-	99,-
SUPER SMASH BROS.	149,-	99,-
TUROK 1	149,-	99,-
TUROK 2	149,-	99,-
TUROK 3	249,-	179,-
TUROK RAGS WARS	149,-	99,-
WWF ATTITUDE	149,-	99,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	149,-	99,-
ZELDA	149,-	99,-
ZELDA 2	149,-	99,-
INNE	tel.	tel.

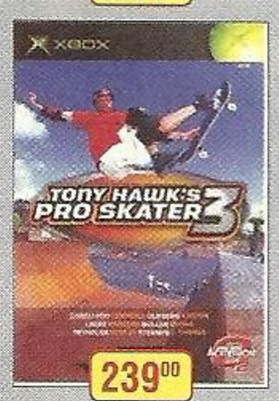
X-BOX

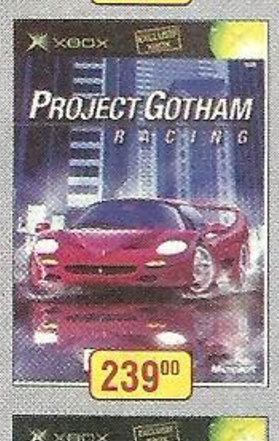
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	tel.	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
AMPED	239,-	189,-
BLOOD WAKE	239,-	189,-
CRAZY TAXI 3	239,-	189,-
DARK SUMMIT	239,-	189,-
DEAD OR ALIVE 3	239,-	189,-
FUZION FRENZY	239,-	189,-
HALO	239,-	189,-
JET SET RADIO	239,-	189,-
MAX PAYNE	239,-	189,-
NBA 2002	239,-	189,-
NHL 2002	239,-	189,-
ONIMUSHA	239,-	189,-
PROJECT GOTHAM	239,-	189,-
RALLY SPORT CHALL.	239,-	189,-
TONY 3	239,-	189,-
TRANSWORLD SURF	239,-	189,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	899,-	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
BLOODY ROAR	219,-	189,-
CRAZY TAXI	219,-	189,-
FIFA 2002	219,-	189,-
LUIGI'S MANSION	219,-	189,-
MARIO	219,-	189,-
STAR WARS	219,-	189,-
WAWE RACER	219,-	189,-
INNE	tel.	tel.





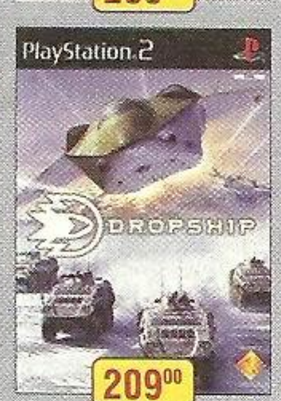


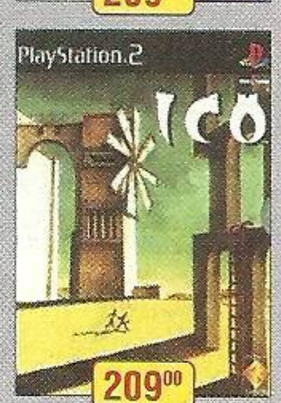
PSX

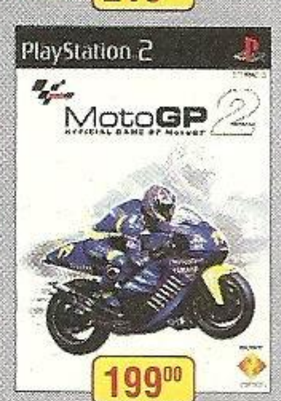
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	499,-	329,-
DUAL SHOCK	129,-	89,-
JOYPAD	49,-	29,-
ALIEN RESURRECTION	149,-	99,-
BLADE	99,-	69,-
COLIN MCRAE 2	99,-	89,-
COLONY WARS RED SUN	99,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	109,-	89,-
CRASH BASH	109,-	89,-
CROC 2	109,-	89,-
DIE HARD TRILOGY 2	109,-	89,-
DINO CRISIS	109,-	89,-
DRIVER	109,-	89,-
DRIVER 2	109,-	89,-
FIFA 2001	109,-	89,-
FINAL FANTASY 7	109,-	89,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	189,-	129,-
FRONT MISSION 3	109,-	89,-
GOLDEN EYE 2	109,-	89,-
GRAN TURISMO 2	109,-	89,-
GTA	109,-	89,-
GTA 2	109,-	89,-
ISS EVOLUTION	109,-	89,-
ISS EVOLUTION 2	149,-	109,-
LEGACY OF KAIN 2	109,-	89,-
MEDAL OF HONOR 2	109,-	89,-
MEDIEVIL 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID	109,-	89,-
NEED FOR SPEED 4	109,-	89,-
NIGHTMARE CREATURES 2	109,-	89,-
QUAKE 2	109,-	89,-
R2R	109,-	89,-
RAYMAN 2	109,-	89,-
RESIDENT EVIL 3	199,-	129,-
RIDGE RACER 4	109,-	89,-
ROLLCAGE 2	109,-	89,-
SILENT HILL	199,-	129,-
SPIDER-MAN	109,-	89,-
SPYRO 3	109,-	89,-
SUIKODEN 2	109,-	89,-
SYPHON FILTER	109,-	89,-
SYPHON FILTER 2	109,-	89,-
TEKKEN 3	109,-	89,-
TENCHU 1	109,-	89,-
TENCHU 2	149,-	119,-
TOMB RAIDER 3	109,-	89,-
TOMB RAIDER 4	109,-	89,-
TOMB RAIDER 5	159,-	119,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
INNE	tel.	tel.

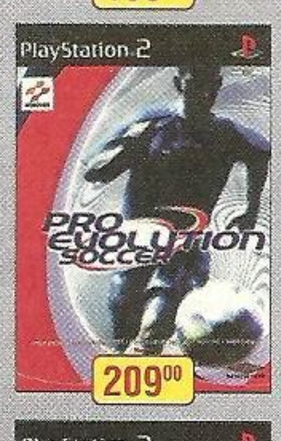
SEGA DC

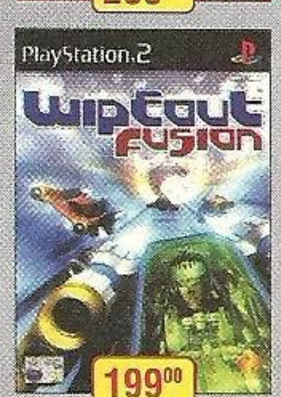
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	449,-	349,-
JOYPAD ORG.	129,-	89,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	129,-	89,-
CODE VERONICA	199,-	129,-
CRAZY TAXI	149,-	99,-
DEAD OR ALIVE 2	149,-	99,-
DRAGONS BLOOD	149,-	99,-
FANTASY STAR ON LINE	149,-	99,-
FERRARI 355	149,-	99,-
HOUSE OF THE DEATH 2+GUN	149,-	99,-
JET SET RADIO	149,-	99,-
MARVEL VS CAPCOM 2	149,-	99,-
MDK 2	149,-	99,-
MERTOPOLIS RACER	149,-	99,-
NBA 2000	149,-	99,-
NIGHTMARE CREATURES 2	149,-	99,-
QUAKE 3	149,-	99,-
RAYMAN 2	149,-	99,-
RED DOG	149,-	99,-
RESIDENT EVIL 2	149,-	99,-
SEGA GT	149,-	99,-
SEGA RALLY 2	149,-	99,-
SHADOW MAN	149,-	99,-
SHENMUE	149,-	99,-
SONIC ADVENTURE	149,-	99,-
SONIC ADVENTURE 2	149,-	99,-
SOUL CALIBUR	199,-	149,-
SOUL REAVER	149,-	99,-
SPIRIT OF SPEED 1937	149,-	99,-
STAR WARS RACER	149,-	99,-
TOY RACER	149,-	99,-
ULTIMATE FIGHTING	149,-	99,-
VIRTUA FIGHTER 3	149,-	99,-
VIRTUA STRIKER2	149,-	99,-
VIRTUA TENNIS	149,-	99,-
WWF ATTITUDE	149,-	99,-
ZOMBIE REVENGE	149,-	99,-
INNE	tel.	tel.











PS 2

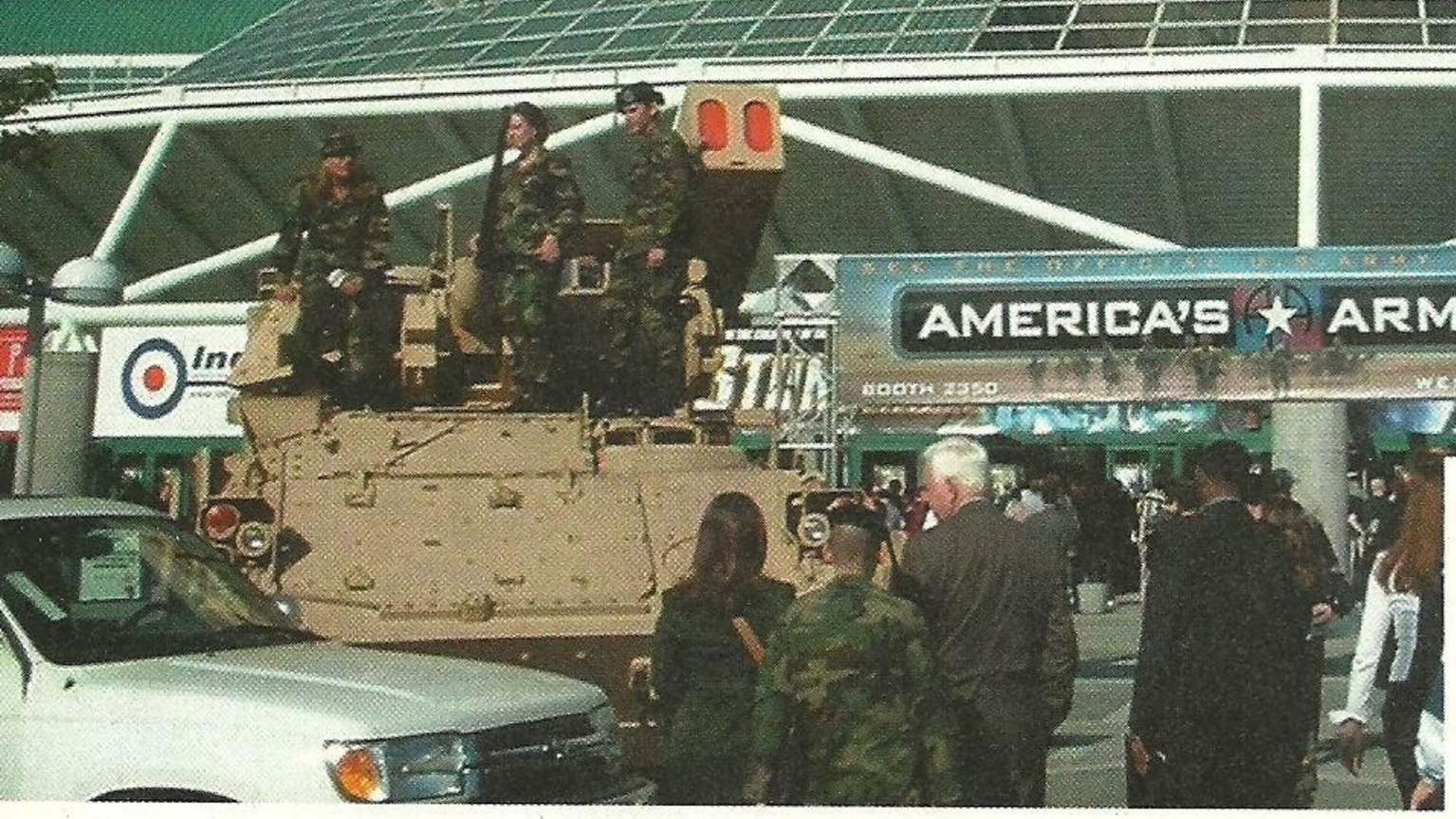
	NOWE	UŻYW.
PS2	tel.	tel.
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI ORG.	149,-	tel.
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	199,-	169,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	169,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	169,-
ARMORED CORE 2	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	199,-	129,-
BOND 007	199,-	129,-
BOUNCER	199,-	129,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
CRASH 4	149,-	129,-
CRAZY TAXI	149,-	129,-
DARK CLOUD	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	99,-
DONALD DUCK	199,-	99,-
DRAKAN	219,-	179,-
DROPSHIP	199,-	169,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	99,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	159,-
EVE OF EXTINCTION	199,-	139,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EXTERMINATION	199,-	129,-
F1 ONE 2001 (SONY)	159,-	99,-
FIFA 2001	159,-	99,-
FIFA 2002	199,-	149,-
FORMULA 1	149,-	99,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
HALF LIFE	149,-	129,-
HEAD HUNTER	199,-	139,-
HERDY GERDY	199,-	149,-
ICO ISS EVOLUTION	149,-	99,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	169,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	199,-	169,-
KESSEN	199,-	129,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	159,-
KNOCKOUT 2001	199,-	119,-
KNOCKOUT KINGS 2002	219,-	159,-
MADDEN 2001	199,-	99,-
MAXIMO	199,-	169,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MGS2	219,-	179,-
MONKEY ISLAND	199,-	159,-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	159,-
MX 2002	199,-	129,-
NBA 2001	159,-	99,-
NBA 2K2	199,-	189,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	129,-
NHL 2002	199,-	179,-
ONIMUSHA	119,-	99,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	169,-
QUAKE 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	129,-
RAYMAN REV.	199,-	129,-
RED FACTION	119,-	99,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	119,-
SHADOW MAN 2	209,-	169,-
SHADOW OF THE MEM.	199,-	159,-
SILENT HILL 2	199,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	129,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	199,-	149,-
SOUL REAVER 2	199,-	149,-
SSX	149,-	119,-
SSX 2	199,-	159,-
STAR WARS RACER	199,-	159,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	129,-
TEKKEN TAG T.	119,-	99,-
THEME PARK	199,-	129,-
THIS IS FOOTBALL 2002	199,-	119,-
TIMESPLITTERS	199,-	129,-
TONY HAWK'S 3	199,-	169,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	159,-
UNREAL	199,-	129,-
WIPEOUT	199,-	149,-
WRC	199,-	149,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

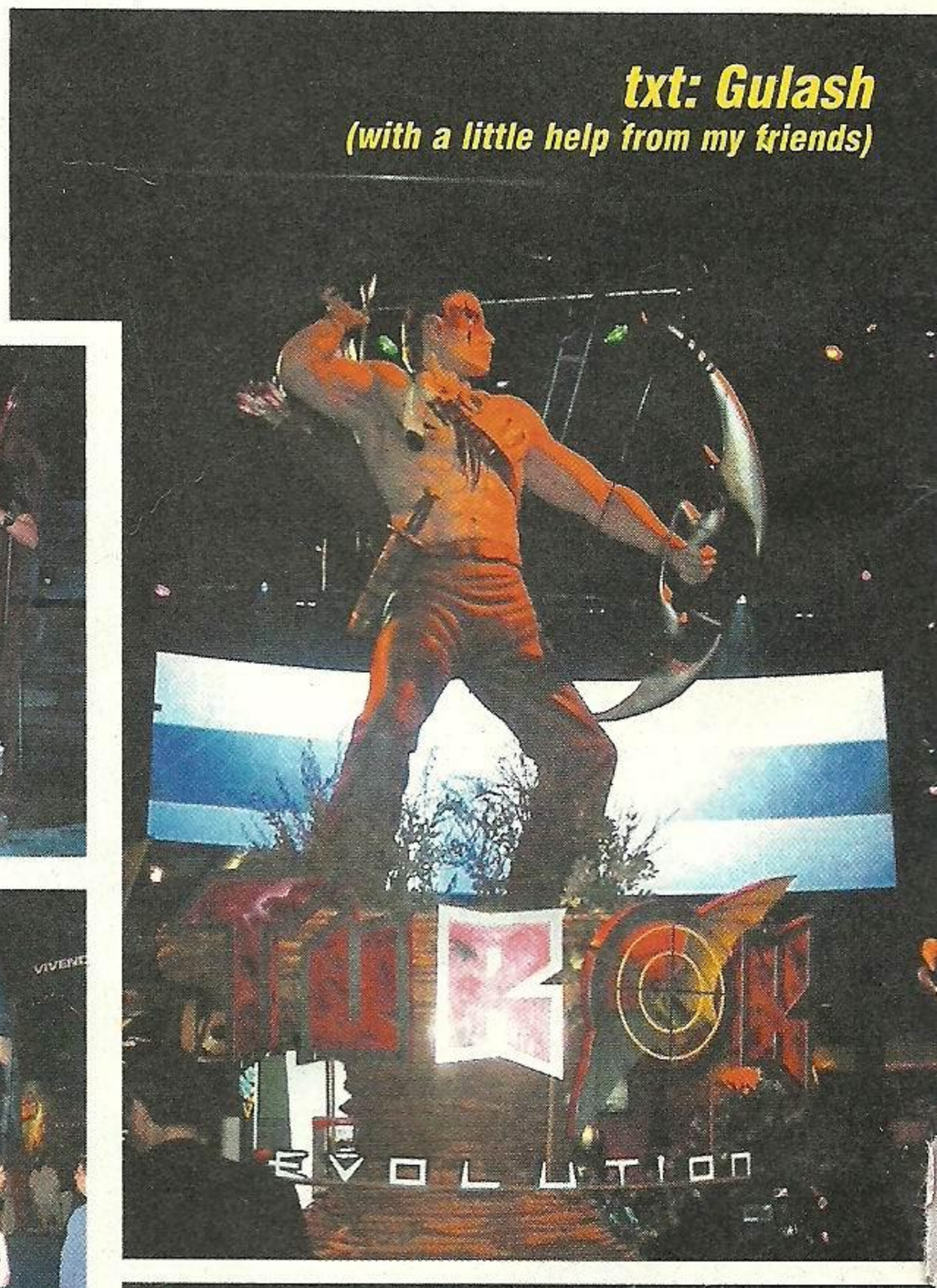
E3 2002

22-24 Maja 2002, Los Angeles, California

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO Część 1



txt: Gulash
(with a little help from my friends)



Kolejna edycja E3 nie przyniosła wielu niespodzianek. Wydawcy gier zagrali bardzo sprytnie i praktycznie wszystkie gry prezentowane były na olbrzymich ekranach plazmowych, posiadających funkcję „progressive scan". W dużym uproszczeniu poprawia ona automatycznie jakość obrazu, bo nie widać przeplotu cechującego telewizory z kineskopami. Zatem praktycznie wszystkie gry wyglądały ślicznie. Te śliczne gry z E3 zabieramy potem do domu i nie wyglądają już tak ślicznie na starych kineskopach. Cóż, pogoń za nową technologią nigdy się nie skończy. Coraz więcej gier obsługuje takie telewizory. Między innymi Tekken 4.

Mnóstwo gier wyjdzie jednocześnie na dwie, lub trzy platformy. Najczęstsze combo to PS2 i Xbox, ale zdarzało się też Xbox i GCN. Kombinacja GCN i PS2 to rzadkość.

Krótko podsumuję wielką trójkę, w kolejności alfabetycznej.

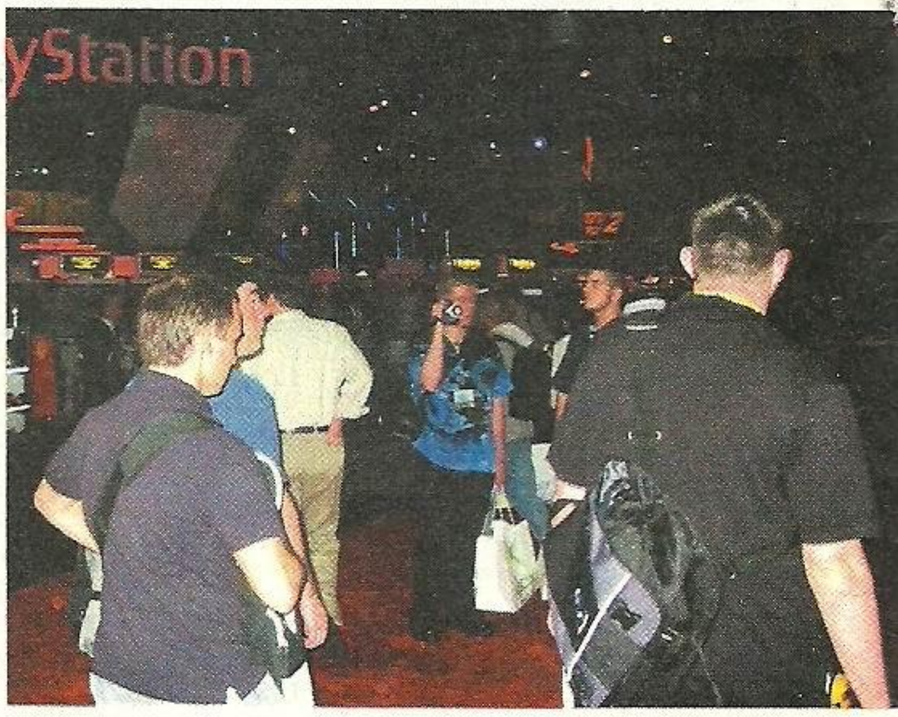
Microsoft. Nie jest tajemnicą, że Xbox sprzedaje się obecnie w mniejszych ilościach, niż GameCube i PlayStation 2. Jednym z powodów jest brak killer-app'ów, gier podobnych do Halo, w które chcieliby zagrać wszyscy, a które byłyby dostępne tylko na konsoli Microsoftu. Jeśli mam być szczery, nie widziałem zbyt wielu takich pozycji. Owszem – MS zapewni konsoli sporą bibliotekę gier, ale... Albo wyjdą one także i na inne konsole, albo były dla mnie nieprzekonywujące. Radą na tą niemoc ma być strategia sieciowa Xbox Live (o której kilka stron dalej), ale ja niespecjalnie w nią wierzę. A już nas ona mało obchodzi.

Z drugiej zaś strony Xbox pod względem mocy zdecydowanie wyprzedza inne konsole. Gdy obok siebie prezentowane były dwie wersje tej samej gry na Xboxa i PS2, różnica była widoczna od razu. Dokładniejsze tekstury, więcej obiektów, jakby ostrzejszy obraz i różne efekty graficzne, których nie ma na PS2. Już pod koniec roku będzie to wyraźnie widać.

Nintendo. Wydawca numer jeden w USA robi jak zwykle piękne gry i jak zwykle robi ich mało. Star Fox już trzeci rok jest pokazywany na E3, podobnie jak Eternal Darkness. Ogólnie Ninny wywarło na mnie bardzo pozytywne wrażenie, ale nie spodziewajcie się wylewu gier na GameCube. Będzie sporo pozycji, które ukażą się na inne platformy i kilka gier Nintendo rocznie.

Sony. Bezapelacyjny zwycięzca – jak zwykle najwięcej gier, ale także największy wybór spośród różnych gatunków. Praktycznie jedyna konsola, na którą będą japońskie erpegi. No i najładniejsze gry zręcznościowo-przygodowe, zwane przez niektórych platformówkami. Sony wprawdzie przegrywa z Nintendo jeśli chodzi o doszlifowanie i dopieszczenie własnych (kodowanych przez Sony) gier, ale jest ich tak dużo i są tak różne, że nie sposób odnieść pozytywnego wrażenia. Zresztą nawet i bez dobrego wrażenia prawda jest taka, że biblioteka gier na PS2 przez najbliższy rok powiększy się o pokaźną liczbę świetnych gier. Wydaje mi się także, że Sony ma lepszy pomysł na Internet, niż Microsoft.

Przed Wami specjalne wydanie newsów, prosto z E3. Znalazły się tam w większości ekskluzywne gry, które zrobiły na mnie największe wrażenie. Za miesiąc zaś – w części drugiej – znajdziecie pełne listy pozucji zaprezentowanych przez poszczególnych wydawców. Postaram się też omówić je w kilku słowach. Do dzieła!



SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA UŻYWANYCH KONSOL I GIER

SKLEP **NIKO**

26-600 Radom, ul. Reja 3
tel. (48) 363 83 03
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.niko-radom.prv.pl

pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

Realizujemy Zamówienia Indywidualne

Przyjmujemy zamówienia!

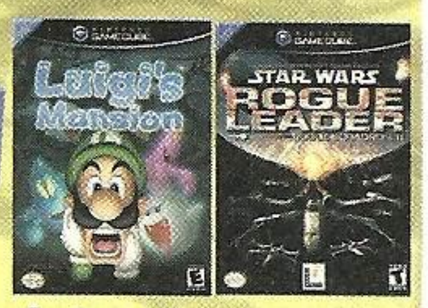
Wersje NTSC USA, Japan na zamówienie

XBOX

pistolet do PS2!

GRY
KONSOLE
AKCESORIA
WYMIANA
SERWIS

79-



OD 99-

szczegółowa oferta na:
http://www.niko-radom.prv.pl

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

Sony PlayStation 2

Gry używane już od 80 zł

Sony PlayStation

Gry używane już od 35 zł

GameBoy Advance

Gry używane już od 80 zł

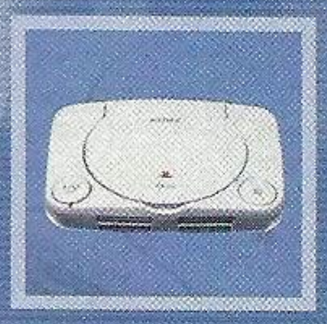
W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849

PON. - PIĄTEK 11 - 16

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!



HURT
DETAL

GRY
AKCESORIA
SERWIS
REGENERACJA PŁYT CD
WYMIANA GIER
RATY

NEOPLUS • NIESPODZIANKA • NA HASŁO •

WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

ŚWIAT GIER

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

ORAZ WIELE INNYCH...

Jeszcze przed E3 Sony obniżyło cenę PlayStation 2 w USA na 199 dolarów. Wydawcom gier zasugerowano zaś, że gry na PS2 nie powinny kosztować więcej niż 39.99 dolarów (poprzednia cena – 49.99 dolarów). Kiedyś ta wiosna dotrze i do nas.

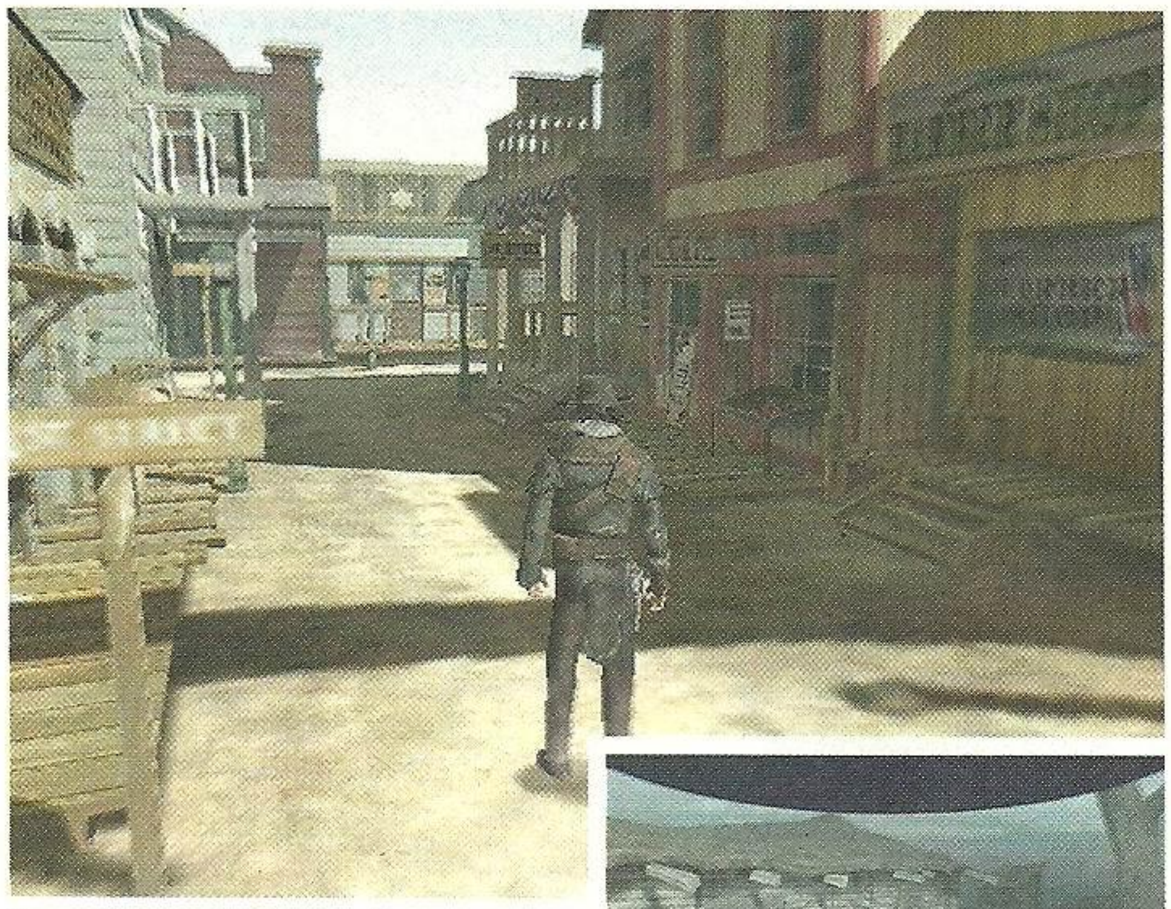
Na konferencji prasowej Sony przedstawiciele firmy mówili głównie o tym, że wojna konsol już się zakończyła, a na dowód tego podawali liczby – 30 milionów PlayStation 2 na całym świecie, przy około 4 milionach GameCube i 2.6 milionach Xboxa. Dziwnym nie jest – w końcu PS2 jest na rynku ponad dwa lata, a żadna z konsol konkurencji nie ma nawet roku. Dalej nastąpiło przedstawienie nowych produktów (z dużym naciskiem na dwie nowe platformówki: Ratchet & Clank oraz Sly Raccoon, aby w końcu przejść do strategii sieciowej. Już 27 sierpnia w USA trafi do sprzedaży długo oczekiwany Network Adapter – kombinacja modemu i karty sieciowej, która ma umożliwić graczom zabawę w upragnionym Internecie. W zestawie będą grywalne dema następujących gier: Madden 2003, Frequency 2, Tribes: Aerial Assault, TimeSplitters 2 i kupon na darmową kopię Twisted Metal: Black Online. Jak się zapewne domyślacie, wymienione przed chwilą gry w pełnych wersjach również będą obsługiwać łącza z Internetem. Kolejne sieciowe gry to dwa rpg-i dla wielu graczy: EverQuest Adventures i Star Wars Galaxies (choć te gry raczej na pewno nie ukażą się w tym roku) oraz taktyczna strzelanina S.O.C.O.M., o której szerzej nieco dalej. W sieci będzie także ATV OffRoad Fury 2, Tony Hawk's Pro Skater 4, Auto Modelista i kilka gier sportowych (989 Sports i Sega, EA na razie testuje na Maddenie) oraz zapewne kilka niespodzianek. A na jedną z nich zapowiada się Resident Evil Online, w którym będzie można grupowo wybrać się do Raccoon City by spacyfikować kilku zombiaków. Niestety – Capcom dość wolno informuje o postępie prac. Podobno jednak będzie można wcielić się nawet w... Zombiaka! Zapytani o to, czy w takim razie seria RE pozostaje dalej ekskluzywna dla GameCube, przedstawiciele Capcom twierdzą, iż to jedyna gra RE, jaką planują na PS2. Jeśli chodzi o Final Fantasy XI, które właśnie ukazało się w Japonii (i Square ma z nim mnóstwo problemów – po pierwsze nie sprzedaje się najlepiej, a po drugie jak zwykle serwery się psują), Sony milczy. Nieoficjalnie mówi się o połowie 2003 roku. Pamiętajcie, że do tej gry **wymagany** jest twardy dysk w konsoli.

Co nieco przeciekło także, jeśli chodzi o Internet do PS2 w Europie. Otóż dalej nie wiadomo kiedy i za ile, natomiast wygląda na to, że w Europie do każdego Network Adaptera będzie dorzucana gra Hardware. To strzelanina z czołgami, zaprojektowana przez autorów Dropshipa, a przewidziana dla 16 lub nawet 32 graczy. Cóż, musimy jeszcze poczekać.

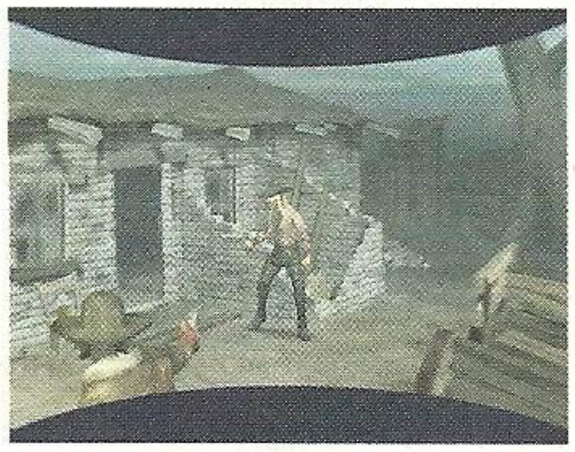
Konferencji ciąg dalszy. GTA3: Vice City stało się faktem – gra, a raczej dodatek do GTA3 ukaże się na PS2 jeszcze w tym roku. Na razie jednak brak jakichkolwiek konkretów. Za to Sony potwierdziło, że na mocy świeżo podpisanej umowy z Rockstar seria Grand Theft Auto nie ukaże się na żadnej innej konsoli aż do końca listopada 2004 roku. Tak więc GTA4 zmierza na PS2.

PS2 Red Dead Revolver

Capcom to jedna z moich ulubionych firm i między innymi dlatego właśnie tam skierowałem pierwsze kroki. A tam królował Dziki Zachód. Red Dead Revolver to klasyczny western – samotny dobry bohater przeciwko gromadzie złych i brzydkich facetów. Przypomina Wam to coś? Oczywiście Gunsmoke, klasyczną strzelaninę Capcom z automatów! W niej to widziany z góry kowboj poruszał się do przodu z dwoma pistoletami w garści, spotykał bossów, a nawet wsiadał na konia by pogonić za pociągiem. Jak widać, Capcom powoli przenosi swoje stare gry w trzeci wymiar, a sądząc po Maximo i właśnie Czerwonej Spluwie udaje im się to znakomicie.
Nasz bohater ma na imię Red i strzela do wszystkiego, co się rusza. No, może nie do wszystkiego, bo kobiety, dzieci i starców oszczędza. Ale reszty już nie. Kamera pokazuje widok zza jego pleców, a my kierujemy ogniem. Red potrafi wiele – skakać, turlać się, pruć z dwóch spluw, podnieść strzelbę, rzucić dynamit. Gra ma specjalny tryb celowania, który uzyskujemy po wciśnięciu odpowiedniego przycisku – ekran akcji zwęża się, kamera jest jakby bliżej, ale akcja nie zwalnia przez to nawet na chwilę. Czasem trzeba dobrze wycelować, bo bandyci zasłaniają się niewinnymi ludźmi. Ogólnie – super sprawa. Można strzelać po nogach, głowach, rękach przeciwników.



Oczywiście, będzie także wierny wierzchowiec i misje polegające na przykład (a jakże) na pogoni za pociągiem.
Grafika jest świetna. Postacie są wspaniałe, otoczenie brudne i przykurzone, animacja płynna. Do tego naturalnie westernowe muzyczki i znakomite efekty strzałów.
Co ciekawe – gra jest amerykańska, a tworzy ją dobrze już znana ekipa Angel Studios. To chyba najlepsza strzelanina, jaką widziałem na tegorocznym E3. Nie mogę się doczekać.



PS2 LOTR: Two Towers

Sytuacja jak zwykle w takich przypadkach skomplikowana. Na początku najwyraźniej nikt nie wierzył w sukces „Drużyny Pierścienia" na srebrnym ekranie, stąd i wydawcy nie rzucili się na licencję. A że film zarządził, to ocean kasy wysypało Electronic Arts. Ta firma ma prawa do opracowania i wydania gier opartych na filmach Petera Jacksona. Natomiast Vivendi Universal ma prawa do wydana gier opartych na książkach Tolkiena. W praktyce oznacza to, że Aragorn w grze Universalu nie ma prawa być podobny do Viggo Mortensena. Electronic Arts nie musi się jednak obawiać, stąd gra będzie napchana sekwencjami filmowymi i akcjami z drugiej części trylogii. Zaraz, a co z pierwszą? No cóż. Z uwagi na to, że EA niespecjalnie wierzyło w sukces filmu, nie zabrało się do prac zbyt wcześnie. Nie lękajcie się jednak, moi drodzy. Porozmawiałem z fajowym koleżką ze Stormfront Studios (to ekipa, która to tworzy) i dowiedziałem się, że zanim zaczniemy walczyć w bitwach z Dwóch Wież, przerobimy także i Drużynę Pierścienia. W sumie będzie szesnaście scen walki z obu filmów.
Demo, w które mogłem zagrać, było krótkie. Tak krótkie, że naprawdę zrobiło mi się przykro, gdy się skończyło. Jest to klasyczna rąbanka. Na ekranie toczy się bitwa, a gracz kieruje panopkiem masakrującym kolejnych orków. I oczywiście: combosy, dobijanie leżącego, skopywanie orków z murów. W pewnym momencie Legolas krzyczy, że potrzebuje pomocy – śpieszymy więc do przyjaciela, sieczemy trolle i... koniec. Ale całe te trzy minuty były naprawdę konkretne. Bardzo intensywne, klimatyczne, no i udane. W demku grywaną postacią był Aragorn, ale pojawią się jeszcze Legolas ze swoim łukiem i Gimli z toporem.
Autorom udało się zachować klimat filmu przez przełączające się w mistrzowski sposób kamery, a także przez rozbijający się na telewizorze deszcz. No i pompatyczna muzyka bezpośrednio z filmu. Będziemy śledzić tę grę i napiszemy jeszcze o niej sporo.

PS2 Fellowship of the Ring

FOTR na PS2 wygląda podobnie do Drakana.

Universal Studios wyskoczyło na E3 ze swoją wersją Władcy Pierścieni! Zatem oprócz ślicznej siekanki (siekanek?) przygotowanej przez EA będzie także trylogia przygodówek. To znaczy trylogia będzie, gdy pierwsza część znajdzie odpowiednią liczbę nabywców, hihi.
Do opracowania i wykonania tej gry przygodowej Universal zakontraktował ekipę Surreal (Drakan). Najwyraźniej wydawcy chcieli mieć grę w miarę szybko, stąd wybór padł na autorów mających: a) doświadczenie z grami tpp i b) odpowiednią technologię.
Gra będzie dokładnie trzymać się książki, a kierować będziemy krokami Froda, Aragorna i Gandalfa. Pojawi się sporo interakcji z napotkanymi postaciami i równie dużo questów, poza głównym: wyniesieniem Pierścienia z Shire.
Widziałem grę w akcji i na razie wyglądała na dość wczesną wersję. Po ładnym krajobrazie biegał sobie Aragorn, od czasu do czasu machając mieczykiem. Damy znać, gdy pojawią się nowe informacje.

PS2 Żółta kartka

Te gry jeszcze nie są ukończone, więc na razie bez czerwonej kartki. Damy autorom pierwsze ostrzeżenie.

Tomb Raider The Angel Of Darkness – czy to kłopoty z programowaniem na PS2 sprawiły, że Core pokazało dwukomnatowe demko tej gry? W końcu pracują nad nią już prawie trzy lata! Poza tym na razie nie było się czym zachwycać – po prostu skok w wysoką rozdzielczość i ładne odbicia w wodzie.

Hitman 2 – jak bardzo chciałbym, aby ta gra udała się na konsoli Sony... Na razie jednak graficznie jest podła, jest mnóstwo flickeringu, brak antyaliasingu, a do tego chrupie animacja. Jak to poprawią, będzie dobrze. Jak nie, krzyżyk na drogę.

Gladius – po co pokazywać „taktyczną grę akcji", w której jedynym grywalnym momentem w tym stadium produkcji jest pojedynek na arenie? W dodatku taki, który widzieliśmy już milion razy w taktycznych erpegach. Ach, no przecież podczas ataku wciska się kombinacje przycisków, jak w Parappie. Po prostu rewolucja.

Dave Mirra XXX – Na BMX'ach będą jeździć gołe laski, będzie wulgarny język i psie kupy, w które będzie wpadać zawodnik. Brak pomysłów, czy co? I tak na tę grę dozwoloną od 18 lat rzucą się głównie dzieciaki. Starsi mają to gdzieś.

EA Sports 2003 – standard. Nic nowego, a jeśli już, to bez sensu i niegrywalne. Zabierajcie swoje zabawki, Sega Sports w tym roku rozwali EAS na strzępy. No, może oprócz Nascara, golfa, koszykówki uniwersyteckiej, rugby, krykieta i innych ciekawych dyscyplin sportowych.

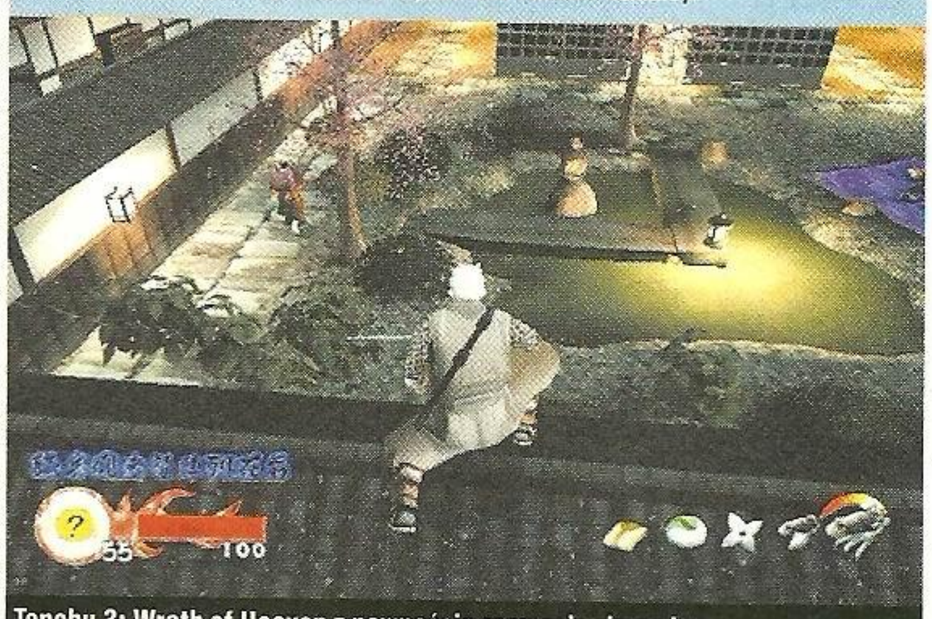
Namco – doskonale! Nowy Pac-Man, strzelanina na pistolet Ninja Assault... I Tekken 4 jeszcze w tym roku! To jakiś ponury żart?

PS2 Tenchu 3

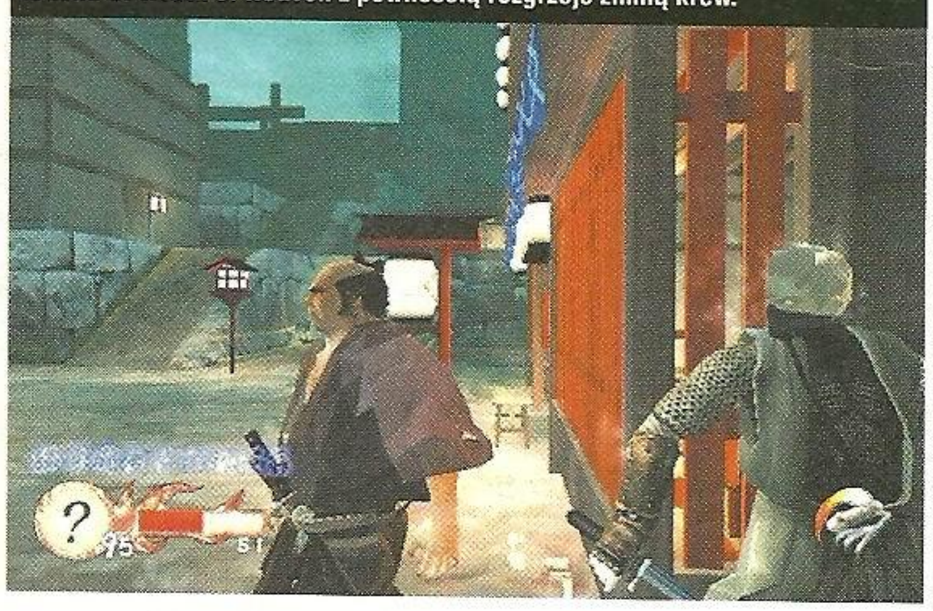
Po ukończeniu pierwszej części Tenchu i obejrzeniu kończącego grę filmu, niemal popłakałem się ze smutku, że Rikimaru nie dał rady wyjść z podziemi. Taki bohater, taki klimat... Tenchu 2 to prequel, a więc akcja rozgrywała się nieco wcześniej i nie daje odpowiedzi na żadne pytania. Tymczasem na stoisku Activision stały dwie konsole z Tenchu 3, w którym biegał sobie nasz blondwłosy koleżka! A więc Riki is back! To naprawdę świetna wiadomość!

Tenchu 3 wygląda dość dobrze, ale widać, że przed autorami jeszcze sporo pracy. Grafika w wysokiej rozdzielczości wygląda tak, jak tego oczekujemy – olbrzymia widoczność, doskonałe efekty świetlne, tekstury, które nie powtarzały się co kilka metrów. Otoczenie sprawia wrażenie realistycznego, a poziomy są większe niż w pierwszej części. Mimo to zdarzały się różne drobne błędy kodu. Naturalnie, autorzy zapewniają, że wszystko to zostanie wyeliminowane. Wiadomo także, że wróci Ayame (z całkowicie osobną ścieżką i sporą liczbą misji!), a także pojawi się trzecia grywana postać. Być może będzie to Michael Dudikoff.

Na pierwszy rzut oka niewiele się zmieniło, jeśli chodzi o główny szkielet gry. Podobne sterowanie, kamera, widoki. Po chwili jednak okazuje się, że zmian jest całkiem sporo. Niektóre subtelne – jak na przykład w pełni analogowe sterowanie, pozwalające na jeszcze lepsze wczucie się w ninjowski klimat, czy niesamowicie podkręconą inteligencję i wyczucie przeciwników. Ale także i większe, choćby w postaci zdobywania kolejnych znaków symbolizujących kodeks ninjutsu przez bezszelestne podrzynanie gardeł. Samych animacji cichych zabójstw ma być teraz po kilkanaście na każdą postać, a nagrodą za nie będą nowe umiejętności, bądź odblokowanie ukrytych misji i miejsc. Ma być także o wiele więcej broni i ninjowskich gadżetów. Mam nadzieję, że T3 ukaże się jeszcze w tym roku. Zapowiada się łakomy kąsek dla fanów katany.



Tenchu 3: Wrath of Heaven z pewnością rozgrzeje zimną krew.



Jeśli miałbym wybrać strzelaninę fpp na PS2, która zrobiła na mnie największe wrażenie, to są dwie: Red Faction 2 i Timesplitters 2. Być może do tego grona dołączyłby i Turok 4, gdyby nie dwie sprawy: potwornie długi czas doładowywania kolejnych poziomów (to było kilka minut – nie żartuję) i znajdujące się obok wersje tej samej gry na Xboxa i GCN, które wyglądały znacznie lepiej. Nieco inaczej jest z Red Faction 2, grą pisaną od początku na PlayStation 2. Pamiętacie pierwszą część i jej najmocniej reklamowaną opcję – silnik nazwany GeoMod, który pozwalał na realistyczne deformowanie terenu (a mówiąc prościej: rozwalanie ścian z mocnych broni). Jak okazało się w praniu, nie zawsze było to prawdą. A raczej okazywało się prawdziwe wtedy, kiedy chcieli tego developerzy.

Red Faction 2 rozwija ten temat w znacznym stopniu, a przynajmniej znów tak twierdzi propaganda THQ. Natomiast bez problemu wywaliłem sobie przejście w jakimś tunelu i przebiłem się obchodząc silnie strzeżoną placówkę z boku. Co ciekawe – przeciwnicy otrzymali zastrzyk rozwijający inteligencję, a w związku z tym nauczyli się również wykorzystywać swoją broń do rozwalania ścian. Sprawa jest dość nowatorska, przyznacie.

Oczywiście nie brakuje nowych broni, zarówno lekkich, jak i gigantycznych potworów do rozwalania wspomnianych ścian. Sympatycznie zapowiada się możliwość trzymania broni w dwóch rękach - choć oczywiście nie każdej.

Jest także tryb multiplayer dla czterech graczy, którego poprzednio brakowało, a także obsługa myszki i klawiatury podłączanych przez port USB. Powinno się to stać się standardem w konsolowych strzelaninach fpp, bo taki zestaw wcale nie kosztuje dużo, a obaliłby wreszcie jedną z miejskich legend powtarzanych do upadłego przez pececiarzy: „joypad nie nadaje się do gier fpp". Cóż – idź już, podłączyłem sobie myszkę, koleżko.

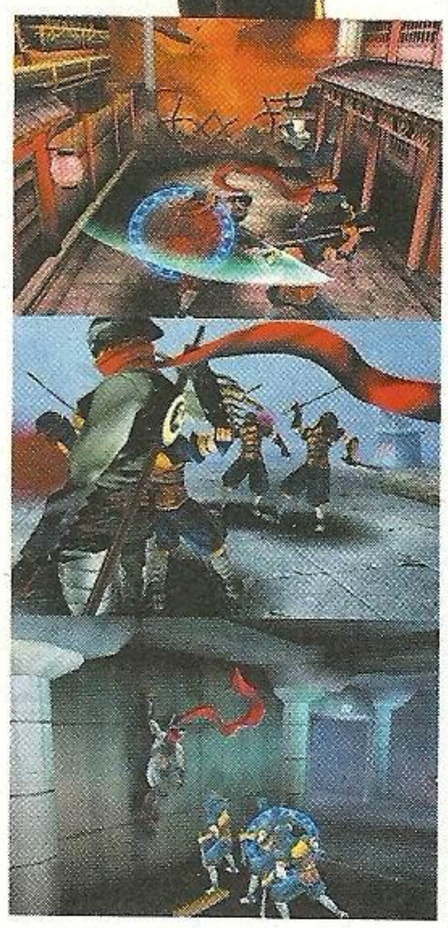
Być może autorzy zdążą przed końcem roku, mam straszną ochotę na tę grę.

PS2 Shinobi

Niewątpliwie najbardziej efektowną (obok Gungrave i tytułów Sega Sports) grą, którą Sega proponuje na PS2 jest remake 8-bitowego hitu (i legionu jego następców) – Shinobi. To druga, obok Tenchu 3 ninjowska gra, którą umieściłem w tym rankingu i chyba nie bez powodu. Po pierwsze w ninjach jest coś intrygującego i po prostu chłodnego – choćby to bezszelestne podrzynanie gardeł. Po drugie: chyba każdy za młodu uwielbiał „Amerykańskiego Wojownika" i kontynuacje, a także wszystkie filmy z Sho Kosugim („Wejście Ninja"). W każdym razie ja je łykałem jak pelikan. A po trzecie, Shinobi jest po prostu znakomitą siekanką. W dodatku oczywiście trójwymiarową.

Na E3 mieliśmy możliwość przebić się przez jeden poziom gry, korytarz prowadzący do tajemniczej chałupy. Klimat naturalnie feudalnej Japonii, a w dodatku dość ciemno. Tylko ninja i jego przeciwnicy. Och, warto zaznaczyć, że nasz bohater włada przeklętym mieczem, którym na polecenie swego klanu zarżnął własnego brata. Frapujące, nieprawdaż? Mi ta historia przypadła do gustu.

A co poza tym? Wszystko! Design, grywalność, wygląd! Zacznijmy jednak od bohatera. Jak możecie przekonać się na obrazkach cała stylistyka jest bardzo dziwna, przygnębiająca i ciemna. Ninja jest chudy, długi, ma na szyi ni to szalik, ni płaszcz, który r e w e l a c y j n i e powiewa w rytm jego ruchów! Te z kolei są płynne, świetnie animowane... Po prostu bomba. Ninja śmiga z mieczem i shurikenami w dłoni, tnąc przeciwników niemal na pół! Odbija się od ścian, znika, siepie kombosy, odpala atak magiczny. Jatka jest porostu przemiodna! Nie spodziewajcie się jednak jakiś skomplikowanych mechanizmów, czy miliona godzin zabawy.

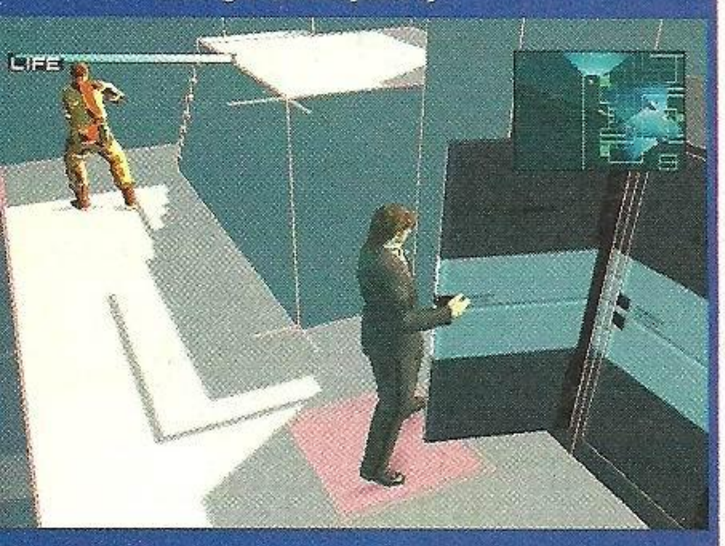


Nie. Shinobi to siekanka, gra zręcznościowa z mega-klasą. Sega Overworks raczej już tego nie zepsuje – bądźcie gotowi!

PS2 Red Faction 2

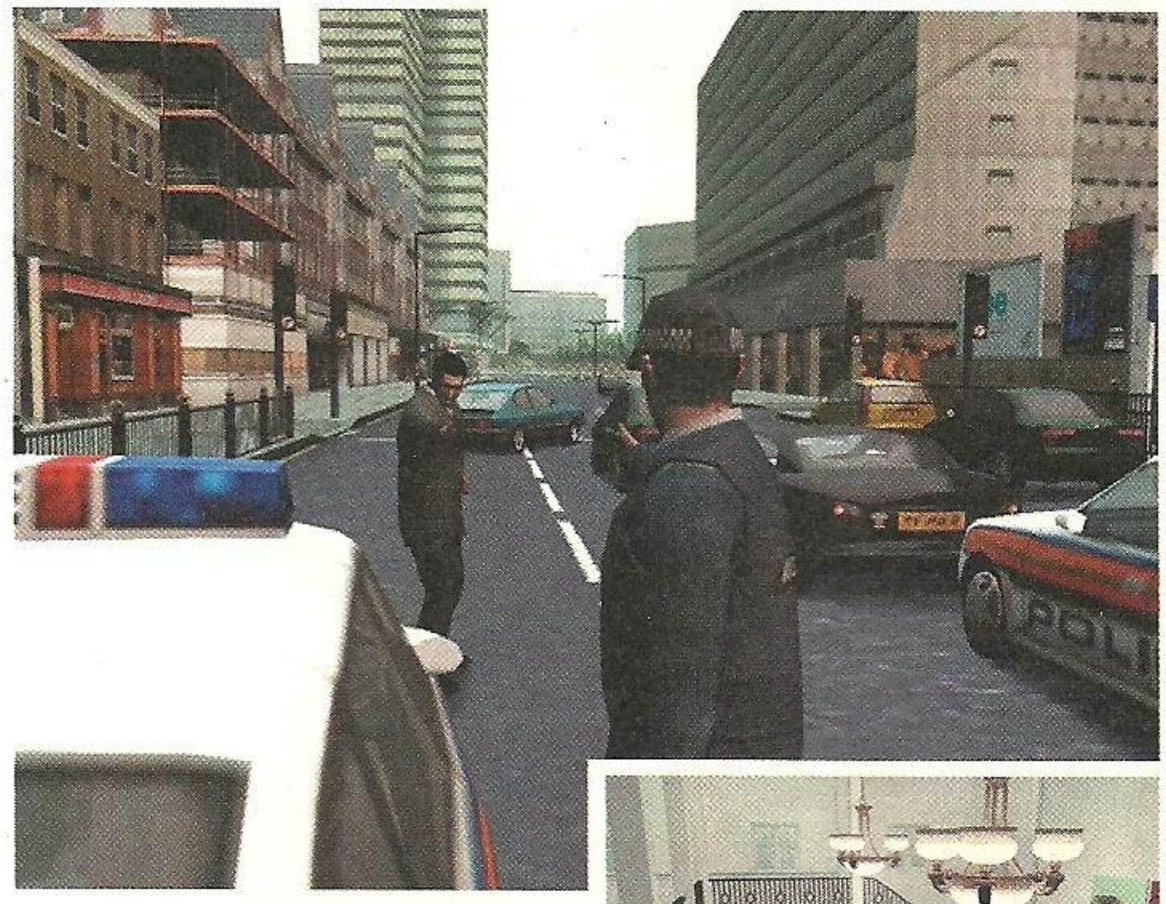
Wielkie Konami na E3 zaprezentowało nowe, jakże oczekiwane gry. Po pierwsze Contra Shattered Soldiers. Jak się domyślacie, jest to klasyczna strzelanina z biegającymi i jeżdżącymi komandosami, multum broni, megabossami i tak dalej. Gra się fantastycznie, płynnie, szybciutko, a grafika staje na wysokości zadania. Będzie niezła jatka!

Po drugie, Metal Gear Solid 2 Substance. Na Xboxa już w listopadzie 2002, na PS2 nieco później. Jest to oczywiście dalsze zbijanie kasy na świetnej grze, która została tym razem rozszerzona o setki VR Missions, możliwość zabawy Raidenem na tankowcu i Wężem na platformie (czy nie o tym właśnie marzycie?) w różnych strojach, a także Nijną. Miecz będzie dostępny od początku gry. Hideo obiecuje także „całkowicie nową przygodę dla Solid Snake'a", czyli nową misję. Zapewnie nie będzie to duża, osobna gra, niestety. Snake pojawi się również w nowej grze skejtowej Konami zatytułowanej Evolution Skateboarding, gdzie nasz bohater pojeździ sobie na desce po fragmencie platformy z MGS2 (a także po innych poziomach). Być może Snake-skater będzie także i w MGS2S w mini-gierce skejtowej.



PS2 The Getaway

Z tą grą jest naprawdę przedziwna historia. Od dwóch lat Sony karmi nas obrazkami, jak się w pewnym momencie okazało „poprawianymi" na Photoshopie. Sama gra powstaje już ponad trzy lata. Na E3 nadszedł czas na konfrontację z rzeczywistością i... Bardzo, bardzo mieszane uczucia.
W założeniach i w graniu The Getaway jest podobne do GTA3, tylko traktuje całą gangsterkę jeszcze bardziej poważnie. Jak? Przede wszystkim przez realizm grafiki, a także całego otoczenia. Otóż wyobraźcie sobie, że autorzy odtworzyli ponad 20 mil kwadratowych Londynu i 60 mil dróg. A wszystko na podstawie map satelitarnych, zdjęć lotniczych i własnych. Z nich były brane materiały na tekstury... Efekt jest taki, że miasto wygląda ultra-realistycznie. Nie było jeszcze gry z tak odtworzonym otoczeniem. Realizm bije także z ponad 70 prawdziwych samochodów i to nie tylko z ich wyglądu. One także zachowują się inaczej podczas jazdy.
To wszystko jednak kosztuje. I pewnie dlatego w tej chwili The Getaway stanowi kilka fragmentów kodu, które trzeba jeszcze poskładać do kupy i odpowiednio zoptymalizować. Może coś



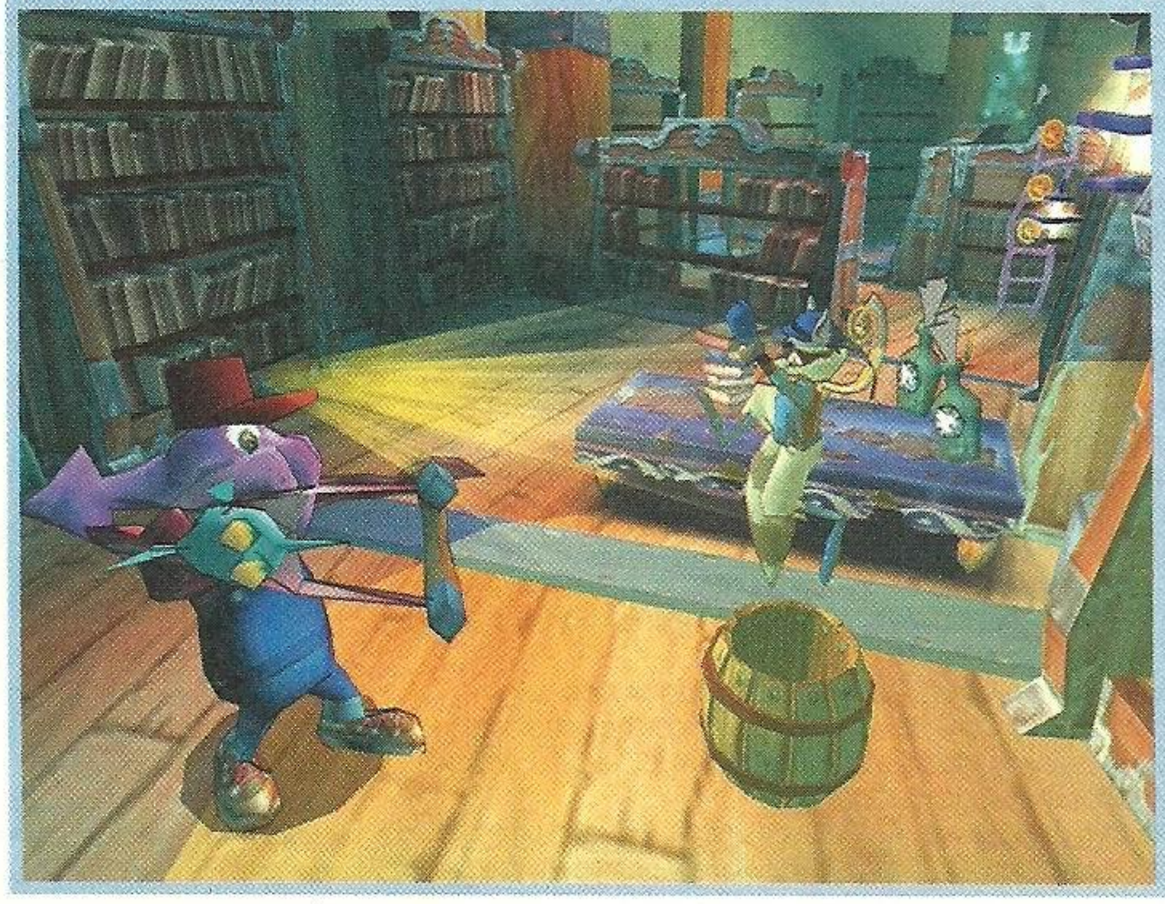
z tego będzie? Mamy oto model jazdy samochodem i strzelankę tpp, w których na razie nie dzieje się nic. Po Londynie jeżdżą dwa samochody na krzyż, a animacja chrupie nawet przy tych dwóch. Bohater porusza się momentami sztywno, AI przeciwników nie wygląda na dopracowane... Mnóstwo, mnóstwo zagadek.
Wszystko to przetykają sceny generowane przez konsolę w czasie rzeczywistym, zrealizowane przy pomocy nowej technologii motion capture. Są ostre przekleństwa, nieprzyjemne zadania (na przykład wejście na posterunek i poderżnięcie gardła pewnemu policjantowi) i wiele innych atrakcji.

Możecie być jednak pewni, że gdy tylko będzie dostępna wersja prasowa, położymy na niej łapy i poddamy ją gruntownym testom. Albo Getaway okaże się prawdziwym kamieniem milowym, jakimś przełomem, albo... Kupą. Termin wydania gry nieubłaganie nadchodzi – to już zima 2002. Gimme dat gangsta sheet.

PS2 Sly Cooper and the Thievius Raccoonus

Dziwna sprawa z tymi trójwymiarowymi platformówkami. Na PS2 do tej pory liczy się praktycznie tylko Jak & Daxter, prawdziwa pierwsza liga. Reszta gier tego typu jest o klasę niżej od dziełka chłopaków z Naughty Dog. Inna sprawa to fakt, że po prostu nie ma ich do tej pory zbyt wielu. Ale jak już wspomniałem, to się szybko zmieni. Już po wakacjach zaleje nas prawdziwy wysyp platformerków. W sumie nie mam nic przeciwko – tylko że sporo z tego, co widziałem było bardzo, bardzo przeciętnej jakości i nie wyróżniało się praktycznie niczym od seryjnych produkcji, jakie przez kilka lat mieliśmy na PSX.
Inaczej jest z Sly Cooper (między innymi), którego grywane demko otrzymaliśmy od Sony po zwiedzeniu całego stoiska. Bohater tej przepięknej, ultrakolorowej

gry jest złodziejaszkiem, który udowadnia swe umiejętności w praktyce. Daje nam to spory garnitur ciekawych zachowań – chowanie się przed promieniami lasera, przyklejanie do ścian, omijanie latarek niesionych przez wszędobylskich strażników i tym podobne. Przywodzi to na myśl nieco inną grę – na jej cześć nazwiemy Coopera tytułem Złodziej Gear Solid.
Grafika jest doskonała. Technologia cell shadnig została zastosowana tylko na postaciach, natomiast całe otoczenie wygląda dość naturalnie (to znaczy naturalnie jeśli chodzi o grafikę 3D w grach video). Bohater jest doskonale animowany i jak na kreskówkową postać przystało ma sporo do powiedzenia, bądź pokazania. Poziomy są rozległe, w większości umiejscowione w zamkniętych pomieszczeniach. Wygląda to wszystko bardzo, bardzo smacznie – zwłaszcza, że tym razem kamera jest przyjacielem gracza i w pewien sposób sygnalizuje miejsce, w które należy się udać. Będą także walki z bossami, bez których dobry platformer przecież nie może się obejść. Gra szykowana jest na wrzesień i zapowiada się rewelacyjnie.



PS2 Ratchet&Clank

Zabawna rzecz z tymi najpopularniejszymi bohaterami z platformówek na PSX. Zarówno Crash, jak i Spyro zostali ożenieni za grubą kasę firmie Vivendi Universal, która atakuje z niewiele wnoszącymi kontynuacjami ich przygód. Tymczasem twórcy Crasha, Naughty Dog opracowali znakomitego Jak & Daxter, zaś ekpia z Insomniac długo, bo ponad dwa lata, pracowała nad tą wspaniale zapowiadającą się grą. Razem ze Sly Cooperem stanowią duet, który wprawi w euforę fanów biegania, szukania i skakania (po platformach).

Ratchet to futrzasty ufoludek, Clank to mały robot. Obie postacie są grywalne, co w znaczny sposób powinno urozmaicić zabawę.

W sumie jak się chwilę zastanowić, właściwie o trójwymiarowych platformówkach trudno już mówić per „platformówka". Dziś są to już potwornie wielkie, rozbudowane gry przygodowo-zręcznościowe. Platformówki to są na GameBoya. A zmierzam do tego, że R&T to przygodówka, strzelanina, zręcznościówka w jednym. Przygodówka dlatego, że wypełniamy tu misje i kolejne zadania. Strzelanina dlatego, że nasz włochaty przyjaciel dysponuje sporym arsenałem, z którego lutuje do niemito nastawionych osobników. A zręcznościówka – wiadomo. Nie obejdzie się przecież bez skakania (po platformach, mehehe...).

Broni jest ponad trzydzieści (!), a każda z nich w specyficzny sposób działa na dany gatunek przeciwników. Są bomby, broń biała, małe fuzje i potężne wyrzutnie. Każda się do czegoś przydaje, jest w czymś najlepsza. I oczywiście podstawowe zadanie gracza to wydedukować, co z czym się nie lubi.

Pod względem oprawy gra może spokojnie równać się Jak & Daxter, a momentami nawet przebija grę Niegrzecznego Psa. Krajobraz rozciąga się na wszystkie strony, miasta tętnią życiem, animacja jest płynniutka, a efekty świetlne znakomite. To będzie kolejny hit w bibliotece PS2.

Grafika jest mocną stroną tej gry. Wygląda naprawdę przepięknie!

PS2 War of the Monsters

Niespodzianka od autorów Twisted Metal Black, ekipy Incog. Wojna Potworów to świetna, wesoła bijatyka z gigantycznymi monstrami rodem z horrorów klasy B. Monstra tłuką się w mieście, które ulega zniszczeniu pod wpływem ciosów olbrzymich łap, czy upadków bestii. Nasi podopieczni mogą wchodzić na budynki, strzelać z laserów... Zabawa jest przednia, podobnie jak grafika i dźwięk. Gra ukaże się dopiero w 2003 roku, tak więc jeszcze trochę poczekamy. Ale warto - zaręczam.

PS2 Kingdom Hearts

To chyba najmocniej reklamowana gra na całym E3. To także jedyna gra na stoisku Squaresoftu, ponieważ Final Fantasy XI można było znaleźć jedynie „u Sonego". Zresztą FFXI nie było jakoś specjalnie promowane. Widać, że Sony nie za bardzo ma na razie pomysł co z tą grą zrobić i w jaki sposób na niej zarobić. Pamiętacie chyba, że po pierwsze wymaga ona twardego dysku, a po drugie za granie w Japonii są pobierane miesięczne opłaty. No i po trzecie na razie Square ma same problemy z serwerami i tak dalej.

Wracając jednak do Kingom Hearts – jedynej propozycji Square na ten rok w USA. Na dużym ekranie leciał ślicznie zmontowany trailer, a na stojących konsolkach można było sobie pograć.

To bardziej gra zręcznościowo-przygodowa, niż RPG. Choćby dlatego, że walki są rozgrywane w czasie rzeczywistym – jak w Zeldzie. Bohater o imieniu Sora ma wielki klucz, którym okłada przeciwników, a w zbożnym dziele towarzyszą mu inne postacie. Są questy, rozmowy, zręcznościowe momenty.

Pod względem oprawy nie można tej grze nic zarzucić. Jest prześliczna, po prostu. Postacie są znakomicie opracowane, otoczenie wręcz kwitnie. Prawdziwa eksplozja radosnych kolorow.

Nie do końca jestem jednak przekonany, czy ktoś poza Japonią to łyknie w dużych ilościach. Gra jest momentami infantylna i zwyczajnie dziecinna. Dajcie spokój, Goofy skaczący po linach z Tarzanem... Czy wzywanie podczas walki Simbę (Król Lew) lub Mushu (ten smoczek z Mulan) zamiast potężnych summonów... Nadwornym czarodziejem króla Mickeya jest Donald, zaś Goofy kapitanem straży pałacowej. Cóż, przekonamy się o tym niebawem. Na przykład Banan jest zauroczony Kingdom Hearts, ja zaś niespecjalnie.

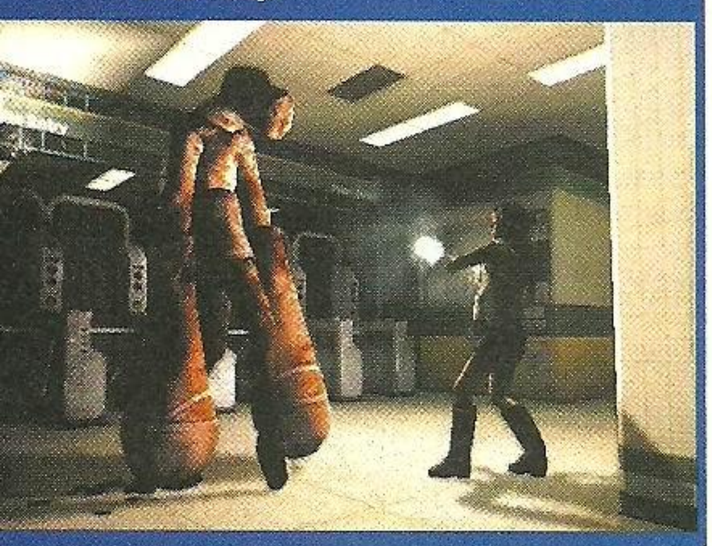
PS2, GC, Xbox TimeSplitters 2

Drugi z shooterów fpp na PS2, który naprawdę zrobił na mnie wrażenie. Pamiętacie pierwsze TimeSplitters, prawda? Gra pojawiła się podczas europejskiej premiery PS2. Wspaniały silnik, intensywny multiplayer i... Praktycznie bez trybu dla samotnego gracza. Wszystko ma się zmienić wraz z nadejściem drugiej części. Elementy, które dały moc jedynce pozostaną. Przede wszystkim miliony wariacji trybu multiplayer dla kilku osób, a także prosty, ale wystarczający edytor poziomów właśnie do tego trybu. Naturalnie autorzy znów nie idą na łatwiznę i celują w 60 klatek animacji na sekundę, co zapewni szybkość i płynność jatki. Nareszcie pojawią się także kontrolowane przez konsolę boty, do samotnego fragowania. Nowości też niemało. Przede wszystkim jakiś scenariusz o podróżach w czasie. Dalej już standardowo: nowe poziomy, bronie i tak dalej. Fajnym patentem jest możliwość sterowania przy pomocy komputera wieżyczkami strzelniczymi i działkami. Kolejną ciekawą rzeczą jest lekko zmodyfikowane sterowanie. Jak wiadomo lewa analogowa gałka służy do przemieszczania się, prawa zaś do kierowania celownikiem. Otóż w TS2 ruszanie prawą gałą nie powoduje od razu obrotu postaci, a jedynie ruch broni. Dopiero gdy mocniej naciśniemy na gałkę, postać się obraca. Naturalnie można tę opcję wyłączyć.

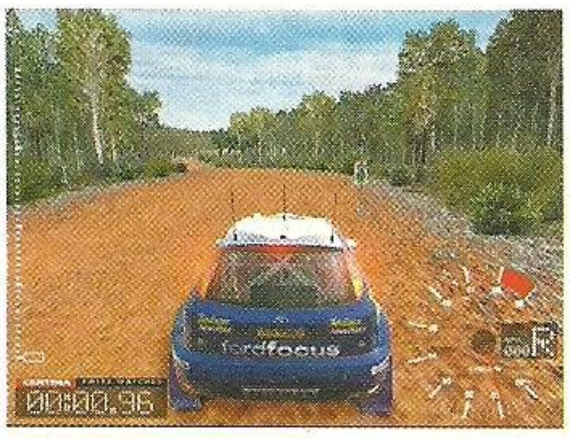
Grafika jest ładna, ale jakiegoś specjalnego skoku jakości między jedynką, a dwójką nie zaobserwowałem. Jednak nie ma na co narzekać – pod względem technicznym pierwsza część i tak była dość wysoko.

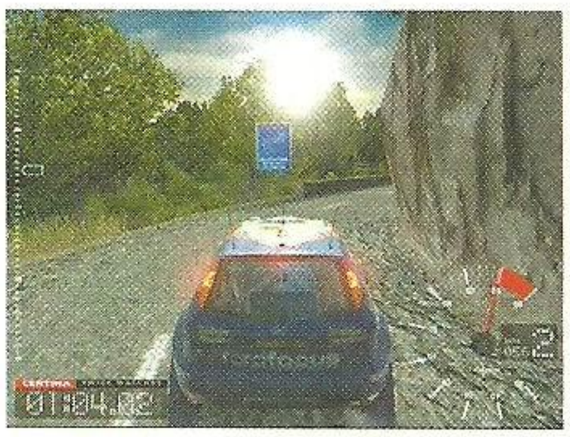
Time Splitters 2 będzie jedną z pierwszych gier przeznaczonych także do zabawy w Internecie. Na stoisku Sony stały cztery zsieciowane konsole, które miały symulować połączenie przy pomocy network adaptera. Zabawa oczywiście fajna, ale na razie nie dla nas.

Konami CD Japończycy zaprezentowali także pierwszy film z Silent Hill 3, gry szykowanej do wydania na PlayStation 2 w 2003 roku. Tym razem głównym bohaterem będzie istota płci żeńskiej - drobna blondynka, która przypadkiem znalazła się w mieście okropieństw. Na temat scenariusza nie wiadomo nic, ale obrazki prezentują strach w całej okazałości. Wiadomo jednak, że jedną z broni będzie... Karabin maszynowy! Tak jest, będzie można potrubować kilka kreatur przy pomocy serii ciepłego ołowiu. Na razie czekamy na więcej informacji.



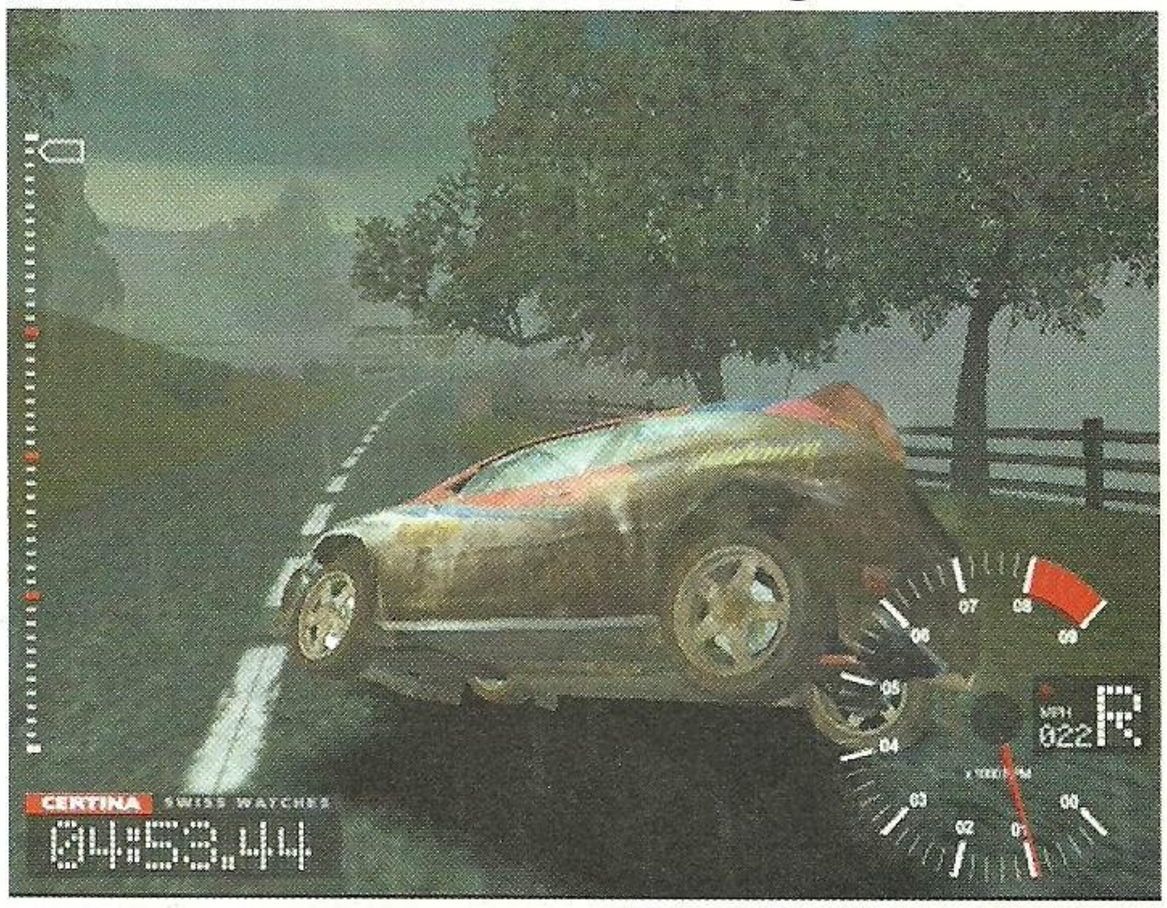
Zone of the Enders: Second Runner to oczywiście sequel Z.O.E. Akcja zaczyna się dwa lata po zdarzeniach z pierwszej części. Separatyści na Marsie buntują się i atakują ziemskie kolonie. Nasz nowy bohater o imieniu Dingo będzie walczył z przeważającymi siłami wroga.
Co nowego? Nowy reżyser i producent. Ale wygląda na to, że Hideo oddał sprawę we właściwe ręce. Będzie więcej broni, więcej rodzajów przeciwników, a i koderzy wyczarowali kilka nowych graficznych sztuczek. Zresztą już pierwsza część była piękna. Termin - 2003.



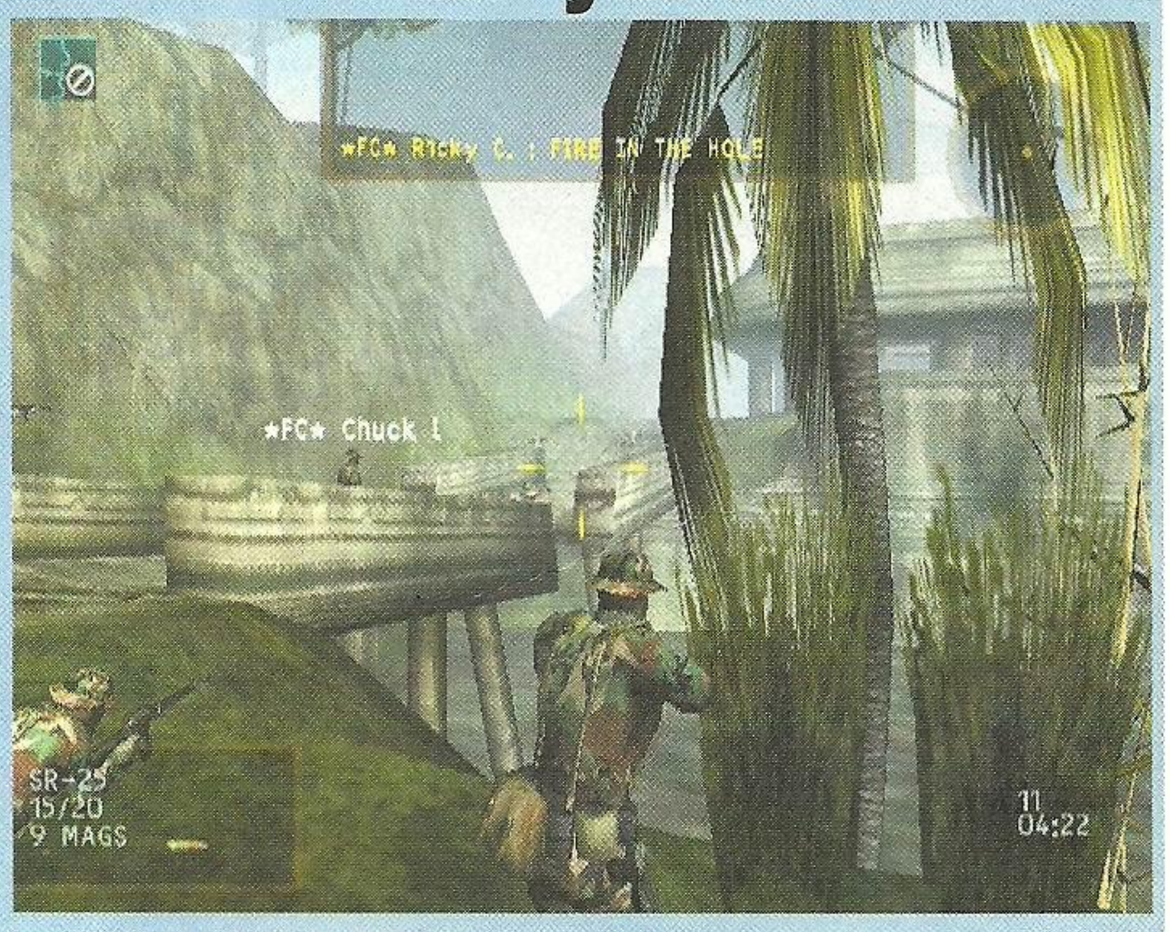


PS2, Xbox Colin McRae Rally 3

Jak w zeszłym roku wszyscy producenci gier rzucili się na wyścigi, tak w tym nie było ich wcale aż tak dużo. A pośród nich brylowały dwie gry Codemasters: nowa TOCA i oczywiście Colin.
Gra wymiata dokładnie tak, jak poprzednie części. Co do tego nie ma wątpliwości. Zresztą to kolejna pozycja na PS2, która jest pisana niemal w nieskończoność.
Sterowanie – cudowne, grafika – doskonała. Krótko mówiąc, nie ma powodów do obaw.
Znakomicie prezentują się zniszczenia samochodu. Odpadający zderzak, rozwalona szyba, chyboczące się drzwi jeszcze podkreślają uczucie realizmu. Oczywiście samochody brudzą się na drogach z piachu i błota, ale co ciekawe można je częściowo oczyścić wjeżdżając z impetem w olbrzymią kałużę.
Nową, ciekawą sprawą jest także uatrakcyjniony tryb kariery. Codies reklamują go trochę jak: ,,żyj życiem kierowcy rajdowego". I choć nie jest tak interaktywnie jak w TOCA (tam to już lecą gadki z innymi kierowcami!), wygląda to zdecydowanie ciekawiej. Przede wszystkim jest lepszy sposób przedstawienia kulisów towarzyszących wyścigom. Na przykład przed rajdem Szwecji widzimy nasz ośnieżony hangar, w którym na skrzyni siedzi sobie Colin i popija gorącą herbatkę gadając z Nickym, a obok mechanicy uwijają się nad samochodem i dokładnie widać, jak go rozbierają, czy zmieniają części. Fajna sprawa. Gdy zechcemy ingerować sami w ich pracę, pojawia się przekrój samochodu, coś jakby prześwietlenie i widać, gdzie znajduje się dana część. Spędziłem dobrą chwilę w zamkniętym stoisku Codemasters, by przyjrzeć się dokładniej, obadać trasy i wózki. Obok leciała też wersja na Xboxa, która różni się nieco w departamencie graficznym – po prostu nieco lepiej wygląda. Ale Codies, jak przystało na biednych Europejczyków, nie mieli gigantycznych plazmowych ekranów z progresywnym skanem, tylko zwykłe telewizory – stąd nie zauważyłem między tymi wersjami specjalnych różnic.



PS2 S.O.C.O.M. US Navy Seals



To gra, mająca pociągnąć całą strategię sieciową Sony i przekonać graczy do zakupu Network Adaptera – urządzenia, przy pomocy którego PS2 będzie łączyć się z Internetem.
Jest to dość realistyczny symulator zespołu komandosów, coś w stylu Rainbow Six, czy Spec Ops. Tylko że z większym naciskiem na płynność i dynamikę. Co akurat na konsolach jest bardziej niż wskazane. Do wykonania dwanaście misji bojowych w różnych warunkach klimatycznych, a w multiplayerze w różnych profesjach (saper, snajper itd.).
Amerykanie będą mogli kupić S.O.C.O.M. za 60 dolarów, a do gry będzie dodawany specjalny zestaw do komunikacji składający się z mikrofonu i słuchawki. Podłączamy go do portu USB w PS2, wkładamy do ucha i... Po pierwsze – w trybie dla samotnego gracza wydajemy naszym ludziom komendy głosem (FAK!), a po drugie, w multiplayerze komunikujemy się z resztą drużyny. Konsola rozumie około stu prostych komend (na przykład ,,kryć się!" czy ,,granaty i ogień ciągły" – oczywiście po angielsku). A gdy dodam, że w jednej grze uczestniczyć będzie mogło aż szesnastu graczy, to zaczyna być już nieźle. Możliwe, że właśnie patrzycie na konsolowego odpowiednika CounterStrike. Przykrą niespodzianką jest tylko fakt, iż gra potrzebuje stałego łącza z Internetem, a więc bez modemów. Nie da się także połączyć konsol kabelkiem.
Na początku jakoś nie mogłem przekonać się do S.O.C.O.M., ale po jakimś czasie doszedłem do zgoła odmiennych wniosków. Otóż gra jest niezła. I wbrew pozorom bardzo dobrze opracowana i ukierunkowana na konsole (sterowanie, optymalizacja kodu). Imponująca liczba drobnych detali (choćby wyposażenie komandosów i ich twarze czy gesty) i świetnie dobrane tekstury informują, że autorzy naprawdę przykładają się do pracy. Tyle tylko, że tak naprawdę niewiele tu rewolucji. Na pececie takich gier jest mnóstwo. Ale jeśli chodzi o konsolę... Foki przecierają szlak!

PS2 Primal

Pamiętacie obie części MediEvila na PSX? Ja ich nie zapomnę. Unikalna stylistyka i wyciśnięcie niesamowitych wręcz efektów z poczciwej maszynki do dziś można stawiać za wzór szmaciarzom, którzy obecnie biorą się za kodowanie gier na szarą konsolkę. Tylko, że z tych szmaciarzy nic już nie będzie, natomiast ekipa MediEvila właśnie kończy swoją nową grę na PlayStation 2. MediEvil był zrobiony z jajkiem; Primal to przede wszystkim ciężki, gotycki klimat ze znakomitą grafiką i sporą liczbą nowatorskich rozwiązań. Oczywiście jest to gra przygodowo-zręcznościowa ze sporą liczbą zagadek i walki.

Kierujemy panną o imieniu Jen, która na skutek przedziwnego zbiegu okoliczności zagłębia się w równoległe do naszego światy demonów. W jakim celu? Oczywiście w poszukiwaniu swojego chłopaka, porwanego przez okrutnego lorda Chaosu. W grę wchodzi jeszcze ratowanie świata, a tego zwykle konsolowi gracze nie odmawiają.

Cały bajer Primala polega na tym, iż w każdym z czterech odwiedzanych przez Jen światów przybiera ona inną, dostosowaną do warunków postać. Do tego dochodzi specyficzny dla danej rasy garnitur zachowań. Na przykład wysysanie energii z pokonanych, czy prucie ognistymi pociskami. Natomiast macki, które nagle wyrosną naszej bohaterce, okażą się bardzo przydatne w świecie pokrytym w całości wodą.

Podczas gry towarzyszy nam olbrzymi potwór o imieniu Scree, który jest drugą grywalną postacią. Gracz może przełączać się między nimi, by rozwiązywać zagadki wymagające dwóch par rąk. Koleżka ma także inne zastosowania – jest zbiornikiem energii, zmienia się podczas walki w jeszcze straszliwsze monstra niż sam jest i tak dalej. Ciekawa jest także sama walka – Jen lokuje się na

jednym przeciwniku, kamera pokazuje widok nieco z boku. Joypad wyczuwa siłę nacisku klawiszy i wybiera odpowiednie ataki. Premiera pod koniec roku, jeszcze damy szerzej znać.)

PS2 Żółta kartka

Te gry jeszcze nie są ukończone, więc na razie bez czerwonej kartki. Damy autorom pierwsze ostrzeżenie.

Batman Dark Tomorrow - o rany, kolejna gra z ButtManem... Sterowanie a'la Resident Evil mogę wybaczyć jedynie w serii Resident Evil. Po kilkudziesięciu sekundach odbijania się od ścian dałem nogę do innego stoiska. Zmieńcie sterowanie! Zmieńcie je!

.hack - Bandai sporo ryzykuje wydając tę grę w angielskim języku. Ryzykuje pieniądze, bo moim skromnym zdaniem nikt jej nie kupi. A dlaczego? Bo wygląda jakby była generowana w czasie rzeczywistym na PsOne. Panowie, są czasy Final Fantasy X!!!

H2Overdrive - Crave kiedyś wydało kilka dobrych gier. Od jakiegoś czasu mają jednak w ofercie same crapy, może poza Soldier Of Fortune na DC. Te futurystyczne wyścigi motorówek nie nadają się do tego, żeby na nie patrzeć, a co dopiero grać...

Gry sportowe Konami - nie mylcie ze sportami ekstremalnymi, które nie są takie złe. Musiało się sprzedać trochę poprzednich edycji, bo Konami dalej będzie je wydawać. Choćby badziewne NBA Starting Five, które do gier Sega Sports nie ma żadnej pojarki.

Rugrats - THQ znów szykuje kolejne żałosne gry z tymi bohaterami. Panowie, dzieciaki naprawdę wolą grać w GTA3, czy choćby „Tikena". Albo „Tejkena".

PS One na E3 Kilka sympatycznych gierek

Poczciwa szara maszynka jest już praktycznie martwa; nowych gier znalazłem równo dwanaście. Większość wydawców przesiadła się na konsole nowej generacji. Praktycznie tylko Sony będzie produkować gry na PS One. I jeszcze jedno: będą to pozycje przeznaczone dla młodszych graczy.

Dance Dance Revolution Konamix

Konamix to ponad pięćdziesiąt nowych utworów dla miłośników skakania w skarpetkach przed tv (i robienia zdjęć). Na specjalne życzenie zawiera „workout mode", czyli ćwiczenia celem schudnięcia.

Digimon World 3

Trzecia część erpega o młodych hodowcach Digimonów i ich przygodach. Jak zwykle nowe labirynty do zwiedzenia, potworki do hodowania, bla, bla, bla. Fani być może się skuszą.

Gundam Battle Assault 2

Druga część dwuwymiarowej bijatyki z wielkimi mechami jest dwuwymiarową bijatyką z mechami. Ohydnie skalowane piksele, ale poza tym gra nie jest zła. Dla fanów anime - gratka. Wydaje ją Bandai.

Super Shot Soccer

Piłka nożna zrobiona w japońskim stylu - z power up'ami, specjalnym strzałami i tak dalej - Chiny bronią bramki chińskim murem. 30 drużyn (bez nazwisk), sterowanie podobne do ISSa.

Harry Potter and the Chamber of...

Drugi film o przygodach Pottera już niebawem - podobnie jak i kolejna gra. Wygląda bardzo podobnie do poprzedniczki, czyli całkiem znośnie. To chyba jedyna przygodówka, jaka została.

FireBugs

Ta gra bardzo przypomina RollCage - jest równie szybka i efektowna, ma nawet zbliżoną kolorystykę. Krótko mówiąc - futurystyczny wyścig, w którym można atakować po ścianach. Niezłe.

Formula One Arcade

Koniec z symulacjami, oto zręcznościowe podejście do tematu. Baaaardzo szybka gra, z prostą, ale spełniającą swoje zadanie grafiką. Być może pojawi się więcej gier z podtytułem „Arcade" od Sony.

Lilo & Stich - Trouble in Paradise

Lilo & Stich to nowy film Disneya opowiadający o przygodach sympatycznej panny z Hawajów i jej zwierzaka. Gra przypomina Crasha (do przodu) i nie prezentuje się ładnie.

Stuart Little 2

Sequel w kinach i tym razem także i na konsoli. Myszek Stuart w sympatycznej, kolorowej platformówce. Będą akcje z wehikułami. Rzecz przypomina trochę Toy Story 2.

The Hoobs

Hoobs to zbiór mini-gier logicznych i edukacyjnych, z postaciami z bogatego universum Jima Hensona. Przypominacie sobie Ulice Sezamkowe na PS One? Mniej więcej coś takiego.

Treasure Planet

I jeszcze jeden film Disneya, i jeszcze jedna platformówka. Tym razem ładniejsza, niż Lilo. W tej swobodnej adaptacji „Wyspy Skarbów" stawimy czoła okrutnym piratom-cyborgom.

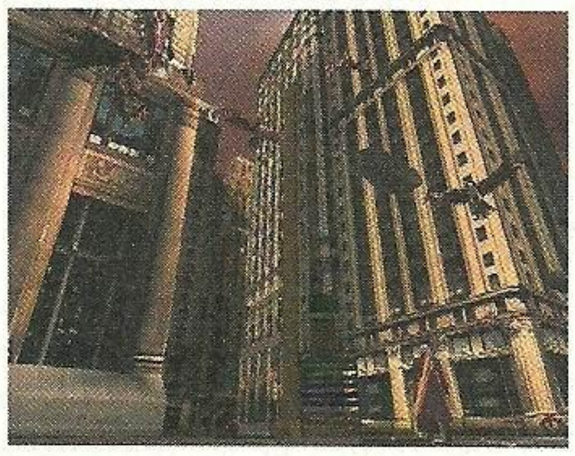
WRC Arcade

Wyścigi WRC, czyli Collin i inni. Specjalnie nie ma sensu przekonywać, że na PS One wystaczy Colin McRae Rally 2, ale jeśli ktoś szuka zręcznościówki, może tu zabawić kilka chwil.

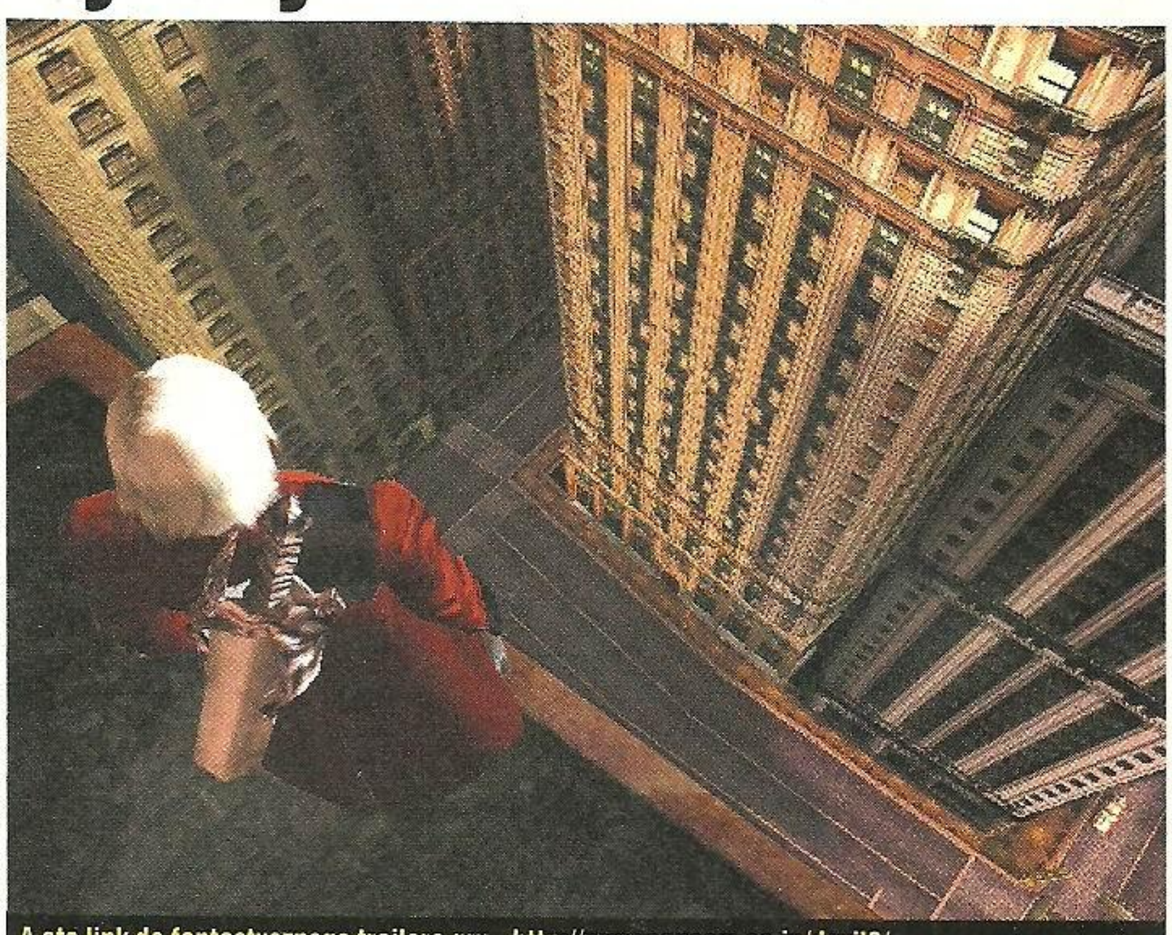
Sega zaprezentowała w akcji GunGrave na PS2 - fantastyczną, jak się okazało, strzelaninę na PS2. Nie ma wątpliwości, że czegoś równie szalonego dawno nie widziałem. Częstotliwość pojawiania się ołowiu na ekranie może przyprawić o palpitację serca, a cała gra ma fantastyczny, segowy klimat. Bohaterem jest koleżka w poszarpanym płaszczu, szyjący z dwóch spluw i noszący na plecach gigantyczną wyrzutnię rakiet. Poziomy nie są długie, ale akcja szalenie, szalenie intensywna.
Mnie Sega kupiła zestawem GunGrave i Shinobi.

Alter Echo firmowane przez THQ to już ostatnia gra, którą umieściłem na swojej liście najciekawszych pozycji na PlayStation 2 prezentowanych w akcji na tegorocznym E3.
To dziwaczna gra zręcznościowo-przygodowa, w której nasza postać zmienia kształty w miarę postępów. Wojownik zmienia się w czworonoga czy giganta, z całkowicie innym zestawem ciosów i kombinacji. Wszystko to nie miałoby znaczenia, gdyby nie niezwykła paleta kolorów i grafika. Jeszcze napiszemy o tej grze.

PS2 Devil May Cry 2



Choć Capcom zaprezentował jedynie krótki zwiastun kontynuacji przygód Dantego, znów poczułem dreszczyk towarzyszący zabawie z DMC. Udało mi się także dowiedzieć kilku szczegółów o tej niezwykle smacznie zapowiadającej się grze. Więc po pierwsze, nad DMC2 pracuje całkowicie nowy zespół. Wymieniają jednak uwagi z oryginalną ekipą, która konsultuje nowe idee. Producentem gry jest pan Tsuyoshi Tanaka, który w taki sposób wypowiedział się o Devil May Cry 2: „Dante znajduje się w opanowanym przez demony mieście podzielonym na dwie sekcje: górną i dolną. Plac gry będzie większy, a poziomy bardziej rozległe. Nie ulega wątpliwości, że do ukończenia DMC2 potrzebne będzie więcej czasu, niż miało to miejsce w przypadku pierwszej części."
Nie ulega wątpliwości, że miasto wzorowane jest na jednej ze starówek europejskich metropolii. Po prostu w USA czy Japonii nie ma tak wyglądających miast. Ciekawie też w kontekście screenów brzmią słowa Tanaki o górnych i dolnych partiach miasta; widzimy, jak Dante stoi na dachu... Czy będzie mógł po nich biegać?
Największą niespodzianką jest druga grywalna postać, z własnym scenariuszem. Będzie to kobieta. Czyżby Trish stanęła wreszcie ramię w ramię ze swoim partnerem?
Dante wygląda trochę inaczej, niż wcześniej. Patrząc na jeden z obrazków (ten z rozwianym lekko płaszczem) widać inspirację autorów Spawnem.



A oto link do fantastycznego trailera gry - http://www.capcom.co.jp/devil2/

Jego twarz stwardniała, zaciśnięte usta znamionują charakter.
Ekipa DMC2 obiecuje lepszą grafikę i poprawiony system kamer podczas walki. Nie szykują się większe zmiany w samym systemie łojenia nieumarlaków, ale Tanaka twierdzi, że Dante w swojej formie Demona będzie jeszcze potężniejszy, a jego specjale jeszcze bardziej efektowne. Ale mamy obiecane nowe bronie, a także – wo ho ho – możliwość atakowania więcej niż dwóch przeciwników jednocześnie!
Oczywiście, Tanaka podkreśla, że DMC2 będzie przede wszystkim koncentrować się na akcji.
Gra zostanie wyposażona w system Sztucznej Inteligencji, która będzie dostosowywać poziom przeciwników do umiejętności gracza. Czyli - wymiatacz żonglujący na przemian mieczem i gunami może spodziewać się demonów-twardzieli, natomiast dla ginącego co chwila koleżki gra stanie się łatwiejsza.
Na trailerze widać kilka nowych ruchów naszego bohatera – między innymi tak zwaną „gwiazdę", czyli boczne salto. Widać także, jak Dante z rozbiegu wskakuje na ścianę i odbija się od niej – Matrix!
Po rewelacyjnej części pierwszej oczekujemy jeszcze lepszej części drugiej. Więcej, gdy będzie więcej informacji.

Nie wiem czemu, ale to miasto kojarzy mi się z Pragą... Albo filmem „Avalon". Hmm?

Nie daj się oszukać
Kup oryginał
w dobrej cenie

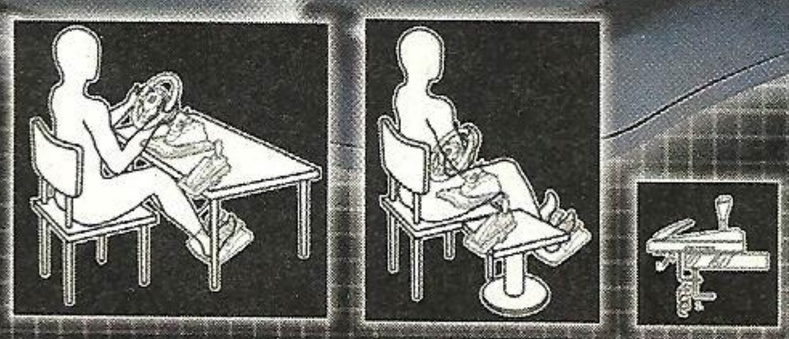
MANTA

NOWA KIEROWNICA

COMPRESSOR

W wersjach:
DELUXE 3w1 (PSX,PS2,PC)
Deluxe 3w1 Force Feedback
PSX Force feedback

POSIADA NOWOCZESNĄ TECHNOLOGIĘ FORCE FEEDBACK
powodującą silne i realistyczne wibracje
PRAWDZIWY FORCE FEEDBACK
jest jedynym oryginalnym systemem, funkcja nazywana „protokół force feedback” to nie jest prawdziwy FORCE FEEDBACK występujący w kierownicach MANTY



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Kąt obrotu koła kierownicy 180°
- Kierownica posiada „wspomaganie”
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- UWAGA! Tego nie ma konkurencja! FORCE FEEDBACK kompatybilny z każdą nową i starą grą
- Do PC podłączana przez port drukarki
- Analogowe pedały
- W wersji z dual shockiem trzęsą się pedały
- Polska instrukcja

Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju.
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej.
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Podczas konferencji

prasowej Nintendo podało dość dziwnie brzmiące hasło: „od dziś skupiamy się na produkcji gier, a nie sprzętu". Nieco później, bo szóstego czerwca Nintendo zwołało kolejną konferencję w Japonii. Zmienił się zarząd Nintnedo: prezesem firmy został Sarotu Iwata, który stwierdził także, że technologia doszła do punktu, w którym ciągły wyścig zbrojeń w celu skonstruowania coraz mocniejszej konsoli może nie mieć sensu (nie powiedział: nie ma sensu). Nie ma znaczenia, z jak wspaniałym produktem wejdziesz na rynek – ludzie i tak będą nim po jakimś czasie znudzeni. Iwata stwierdził także, że Nintendo odsuwa na dalszy plan swoje wejście z konsolą do Internetu, a skoncentruje się raczej na wykorzystaniu połączenia GameBoya Advance z Gamecube.
Poprzedni prezes Nintendo, Hiroshi Yamuchi dodał, iż interaktywne produkty muszą zaskakiwać graczy nowymi pomysłami i coraz trudniej o oryginalność. Na koniec Iwata dopowiedział następujące zdanie: „Starania związane z wyprodukowaniem maszyny o lepszych parametrach technicznych osiągnęły punkt krytyczny. Jeśli ten wyścig będzie trwał dalej, może doprowadzić do upadku całego przemysłu gier video".
Co to może oznaczać? Czy to, że GameCube będzie ostatnią stacjonarną konsolą wyprodukowaną przez japońską firmę? Chyba nie! To naprawdę niepokojące wypowiedzi, z których bije smutek i gorycz. Z uwagą będziemy śledzić ruchy Nintendo. Jednego jestem jednak pewien po tej edycji E3 – na pewno GameCube nie podzieli losu Dreamcasta. Przynajmniej przez dwa lata.

A na wystawie Nintendo skoncentrowało się właśnie na grach, o których możecie przeczytać na tych stronach. Przepiękna grafika, baśniowy klimat, dopracowane do perfekcji drobne detale i zawsze jakieś ukryte niespodzianki – oto w skrócie podsumowanie gier „wielkiego N". Nie ulega jednak wątpliwości, że Nintendo bardzo mało ryzykuje. Przez cały czas korzysta z dobrze sprawdzonych schematów, opracowuje remake'i starszych gier, wydaje kolejne kontynuacje. Zawsze ci sami bohaterowie, ale w nowych przygodach i z nowymi rozwiązaniami - zarówno graficznymi, jak i grywalności.

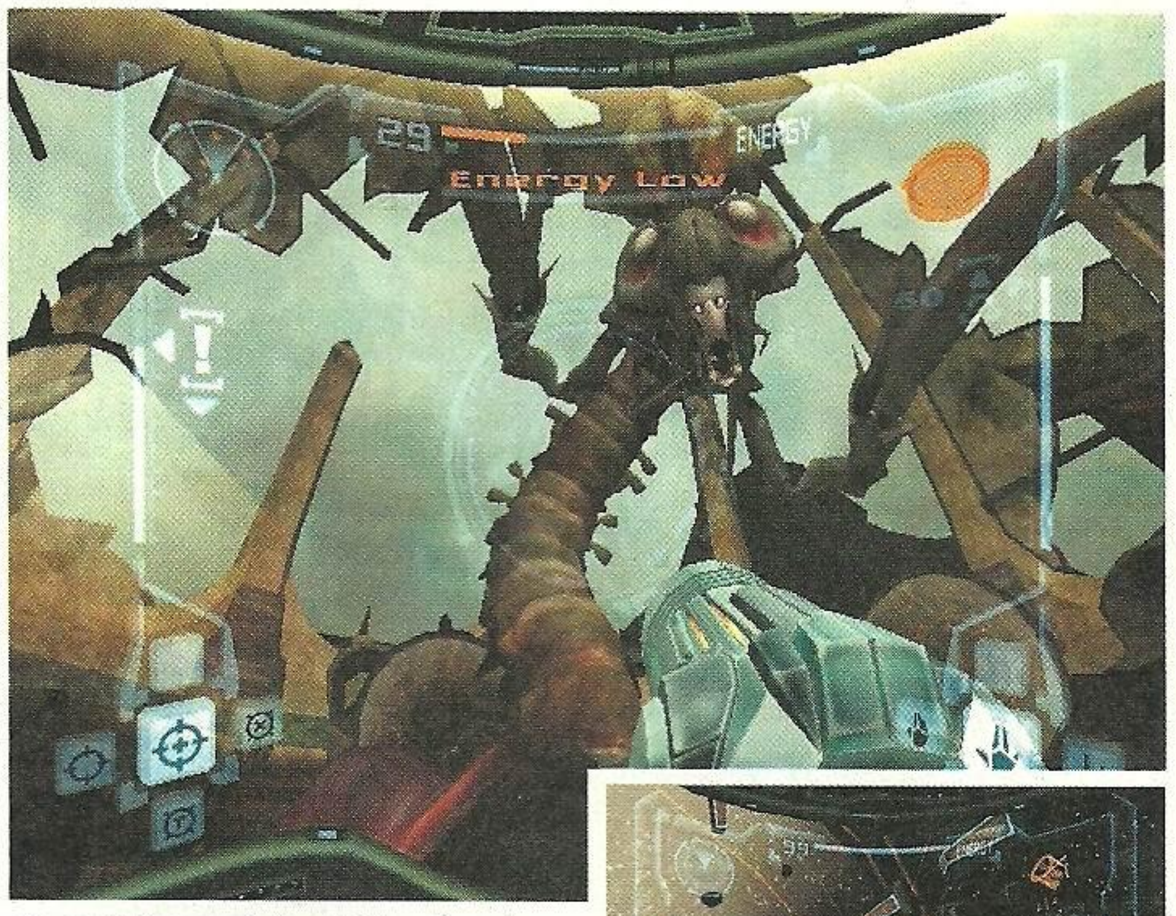
Kwestia Rareware pozostała nierozwiązana. Co ciekawe, Nintendo zaprezentowało tylko jedną grę opracowywaną przez swoje najbardziej utalentowane studio poza Japonią – Star Fox Adventures. Żadna inna gra Rare nie pojawiła się nawet w formie krótkiego zwiastuna, czy obrazka. Czy to oznacza, że nasze informacje o krokach podejmowanych przez Rare w stronę innych konsol są prawdziwe, to się jeszcze okaże.

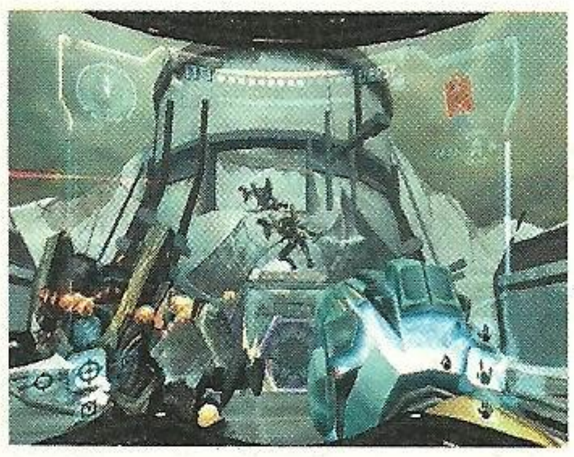
Nintendo podało także do wiadomości, że wspólnie z Segą i Namco pracuje nad płytą automatu o nazwie Triforce, na której wkrótce zawita futurystyczny wyścig F-Zero oraz strzelanina Star Fox. Płyta budowana jest na bazie GameCube, a pomysł Ninny polega na wyprowadzeniu choć części swoich gier z domów i wrzucenia ich do salonów (choć te gry mają być dostępne także i na konsoli). Czyżby pomysł na reklamę? W sumie Sega robi to od lat i jeszcze się na tym nie przejechała.

No i jedno jest pewne: GBA nic nie jest w stanie zagrozić. Absolutnie bombowa maszynka.

GCN Metroid Prime

Metroid Prime, nazwany przez wielu dziennikarzy najlepszą grą na wystawie rzeczywiście jest piękny. W naszym kraju nie ma prawdziwej 8- i 16-bitowej tradycji wśród konsol, tak więc niewiele osób ma pojęcie o poprzednich grach z tej serii. W każdym razie były to utrzymane w futurystycznych klimatach platformówki-przygodówki. Bohaterką była zakuta w bojowy, częściowo ograniczny pancerz dziewczyna o imieniu Samus, dezintegrująca złych obcych. Gry doczekały się kultowego statusu, mają rzesze wyznawców, szczególnie Super Metroid na SNESa.
Nadeszła jednak nowe era i potrzeba świeżego spojrzenia na temat. Za robotę zabrało się Retro Studios, które z Metroda zrobiło grę fpp, polegającą tyle na strzelaniu, co na rozwiązywaniu zagadek. Multum poziomów, broni, przeciwników, ukrytych przejść, zapadni, tuneli i pomysłów, których nie powstydziłoby się ID Software, a wszystko to na bazie rewelacyjnego designu. Czegoś tak dopracowanego dawno nie widziałem. Samus nosi specjalny pancerz, który gdy potrzeba zmienia się w kulę ochronną, zasuwającą z niesamowitą prędkością. To ciekawy pomysł i na pewno wprowadzi





sporo efektownych i szybkich motywów do gry. W ogóle nowych pomysłów jest mnóstwo, choć jestem pewien, że w tym krótkim, bo jednopoziomowym demku Nintendo nie ujawniło nawet części z nich. Niektóre z idei były już wcześniej używane, ale teraz zostały przedstawione z nowy, szalenie ciekawy sposób. Na przykład taki skaner – włączmy specjalny tryb widzenia w którym nakierowujemy celownik na dany obiekt i czytamy informację, bądź aktywujemy i dezaktywujemy kontrolki drzwi.
Nie byłby to tak fajne, gdyby nie oprawa. Grafika jest wręcz obłędna – to jedna z najpiękniejszych gier, jakie widziałem w całej swojej konsolowej karierze. Każda tekstura jest dobrana z pieczołowitością

tkacza dywanów, każdy obiekt wyciosano z zegarmistrzowską precyzją. Kolory bazy kosmicznej, gdzie toczyła się akcja nie mogły być lepsze. Oglądając tę grę na plazmowym, 60-calowym ekranie nie mogłem wprost oderwać oczu. Oczywiście animacja była superpłynna, trzymała swoje 60 klatek i nie zwalniała nawet podczas strzelaniny z przeciwnikami.

GCN Super Mario Sunshine

Its a me, Maaario! Czy wiecie, że od ostatniego wejścia szalonego hydraulika w swojej własnej grze minęło już sześć lat? Tak jest, Nintendo 64 i flagowa gra

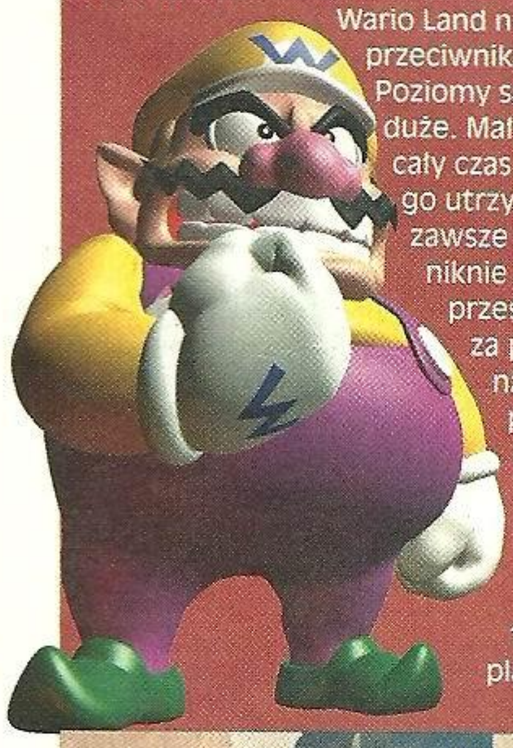
tej konsoli to już naprawdę zamierzchła historia.
Super Mario Sunshine nie wyznacza nowych standardów, jak czynił to jego wielki poprzednik. Gra bardziej rozwinięcie idei Mariania 64. Wiadomo już, że urządzenie umocowane na plecach naszego bohatera to działko wodne, dzięki któremu w grze znajduje się sporo ciekawych i nowatorskich mechanizmów, ale... Hmm, być może podświadomie oczekiwałem jakiegoś większego przełomu, bo jestem trochę zawiedziony. Tak, na pewno spodziewałem się więcej po tej grze. Alemiałem tylko kilka minut, a to są jedynie pierwsze wrażenia.
Zaprezentowane na E3 demo składało się z kilku dość rozległych poziomów. Mario i Peach przebywają na wakacjach, gdy nagle jakiś wandal zaczyna szaleć w mieście, podpisując się imieniem naszego bohatera na ścianach domów. Naturalnie Mario nie może na to pozwolić i zabiera się za poszukiwania i... Czyszczenie ścian w mieście. Między innymi właśnie po to mu działko wodne. Po przełączeniu służy ono także za plecak odrzutowy – gdy hydro podskoczy, wciskamy przycisk, a woda wyrzucana w dół podnosi naszego bohatera. Kurcze, można nawet lekko podlecieć i zasuwać delikatnie nad ziemią, albo łączyć z zupełnie nowym mega-skokiem, celem dostania się powiedzmy na dach budynku! Oczywiście działko służy także do rozpędzania tłumów... Ups, to znaczy jako broń na przeciwników.
Możliwości jest sporo i wprowadzają sporo urozmaicenia do doskonale już znanej platformowej fiesty.
Pod względem oprawy... Hmm. Grafika jest stosunkowo prosta, choć schludna i bardzo kolorowa. Super Mario Sunshine nie jest taką wizualną orgią jak Metroid, czy choćby Zelda. Oczywiście, wszystko sprawia bardzo sympatyczne wrażenie. Ogólnie, zapowiada się nieźle. Ale kolejnej rewolucji już raczej nie będzie.

GCN Mario Party 4

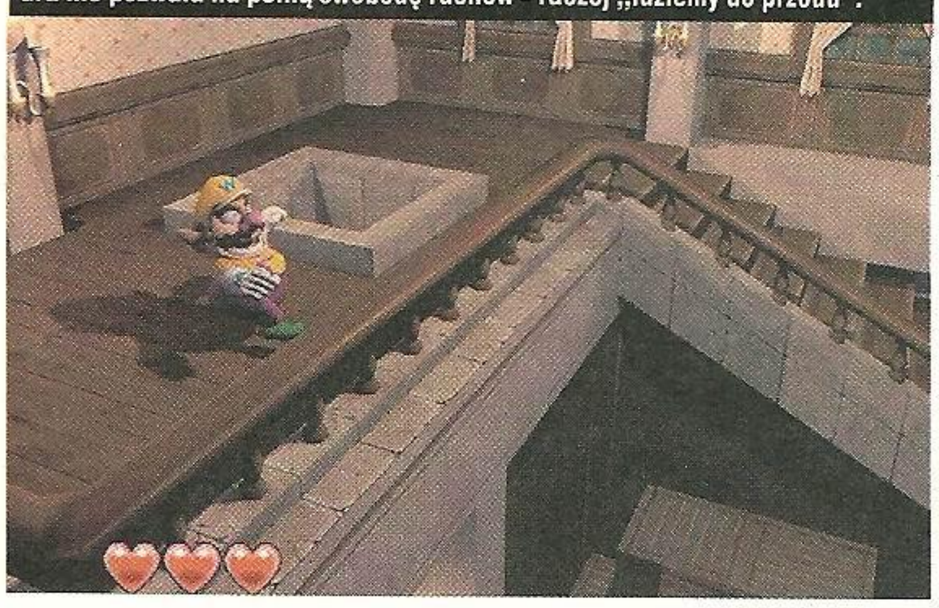
Nie mogło zabraknąć kolejnej części najlepszej imprezowej gry wszech czasów! Mario Party 4 wielkim krokami zmierza na GameCube. Odświeżona grafika robi pozytywne wrażenie, nie spodziewajcie się jednak specjalnych zmian w stosunku do poprzednich trzech części. W dalszym ciągu to gra planszowa z mini-gierkami, przeznaczona dla maksimum czterech graczy. Plansze są jednak większe, bardziej zróżnicowane i pełnie niespodzianek – aby dostać się w niektóre miejsca trzeba będzie powiększyć lub pomniejszyć postać przy pomocy specjalnych przedmiotów. Będzie także tryb zespołowy – gracze połączą się w drużyny podczas questa o złote gwiadki.

GCN Wario World

Wario i Mario, Mario i Wario – odwieczna rywalizacja. Mario będzie miał swoją grę na GameCube – Sunshine, ale Wario też pojawi się na tej konsoli.
Na E3 Nintendo pokazało Wario World – platformówkę 3D. Co można powiedzieć? W sumie niewiele, bo i niezbyt dużo zobaczyłem. Wario wygląda tak jak powinien: gruby brzuch trzęsie się w okolicy kolan, a czerwony nos wielkości sporego kartofla sterczy nad czarnymi wąsiskami. Mimika jego twarzy też jest bardzo fajna. Graficzka jest obowiązkowo kolorowa i cukierkowa, a zabawa całkiem przyjemna. Wario może wykonywać swoje standardowe ataki, dobrze znane fanom Wario Land na GameBoya - rzucanie przeciwnikami, atak barkiem i tyłkiem. Poziomy są efektownie zaprojektowane i duże. Mały problem jest z kamerą, która cały czas jest skupiona na Wario i próbuje go utrzymać w środku ekranu, co nie zawsze wychodzi na dobre – Wario niknie za przeciwnikami czy przeszkodami. Nie można jej ustawić za plecami postaci, jesteśmy zdani na takie ujęcie, jakie przewidzieli programiści. Wario ma jeszcze dość długą drogę przed sobą i zapewne wiele się zmieni w porównaniu do dema pokazanego na E3. Jedno jest pewne – będzie to fajowy, ale tylko jeden z wielu platformerów w tym roku.



Gra nie pozwala na pełną swobodę ruchów - raczej „idziemy do przodu".

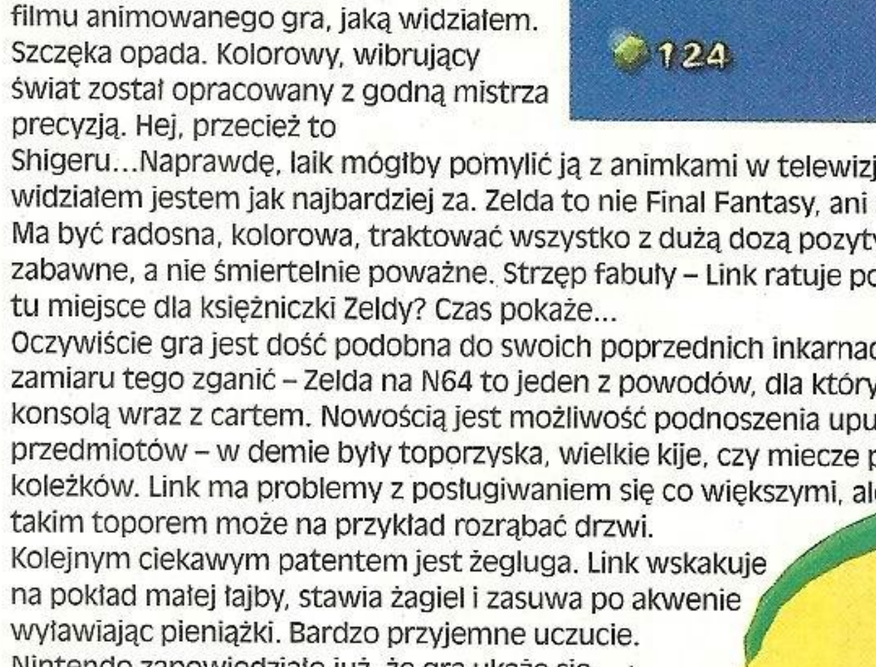


GCN Star Fox Adventures

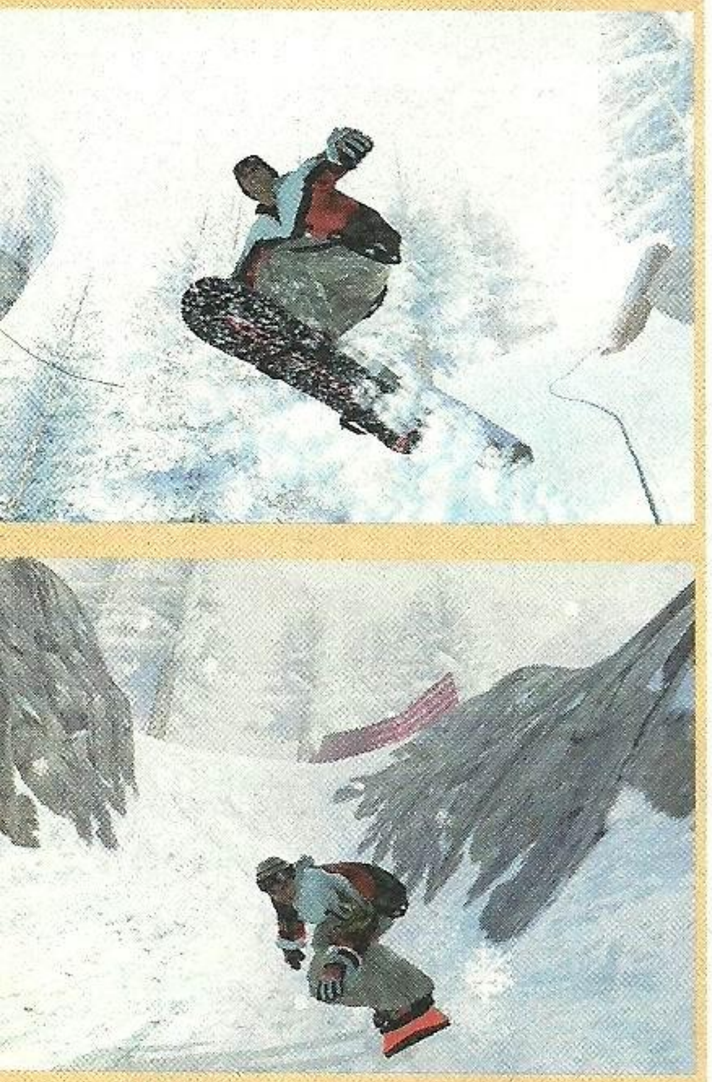
Trochę długo trwają prace Rare nad tym tytułem. Pierwotnie przeznaczony dla N64, został gruntownie przerobiony i obecnie prezentuje się tak, jak tego wymagamy od gier na GCN. A nawet lepiej. Dużo, dużo lepiej. Star Fox jest jedną z najładniejszych gier na E3, jakie dane mi było zobaczyć. A jeszcze w zeszłym roku Star Fox wyglądał naprawdę biednie - tekstury jak z N64, koszmarnie długi czas doładowywania, marna widoczność i słaba wydajność kodu. Postęp jest rzeczywiście imponujący. Postacie są rewelacyjnie animowane i wymodelowane. Poruszają się z gracją i naturalnie - gdy biegniemy i chcemy zawrócić, to nie dzieje się to ot tak – widać siłę bezwładu. Przepiękne są tekstury i liczone w czasie rzeczywistym efekty świetlne, a także płynność, z jaką to wszystko pomykało. Zdecydowanie pozytywne wrażnie. A jeszcze większe, gdy uświadomiłem sobie, że zastosowano tu takie dodatkowe bajery jak „falujące" futerko postaci, bump mapping, czy efekty iskierek. Widać kunszt i wyrafinowany smak grafików. Widoczność jest świetna, a pieczołowitość, z jaką wykreowano wszystkie elementy świata naprawdę zachwyca.
Tyle, że to jest dopiero jedna strona medalu. Po drugiej jest pomysł, a raczej jego brak. Star Fox bowiem jest tylko (choć może się jeszcze okazać że „aż") powtórzeniem pomysłu znanego fanom Big N ze słynnej Zeldy: Ocarina of Time na N64. Sterowanie i ogólne wrażenie z zabawy jest bardzo podobne. Niewątpliwie Star Fox jest wielką, bardzo rozbudowaną przygodą i jedną z obowiązkowych pozycji z arsenału gier na GC. Tylko, że można się było spodziewać więcej. Poprzednie Star Foxy były wspaniałymi shooterami. Teraz jest to Fox w butach Zeldy, a poziomów latano-strzelanych jest jakby mało. Mimo wszystko wrażenie jest jak najbardziej pozytywne. Aha – w europie gra będzie pewnie nosić tytuł Lylat Wars Adventures...

GCN The Legend of Zelda

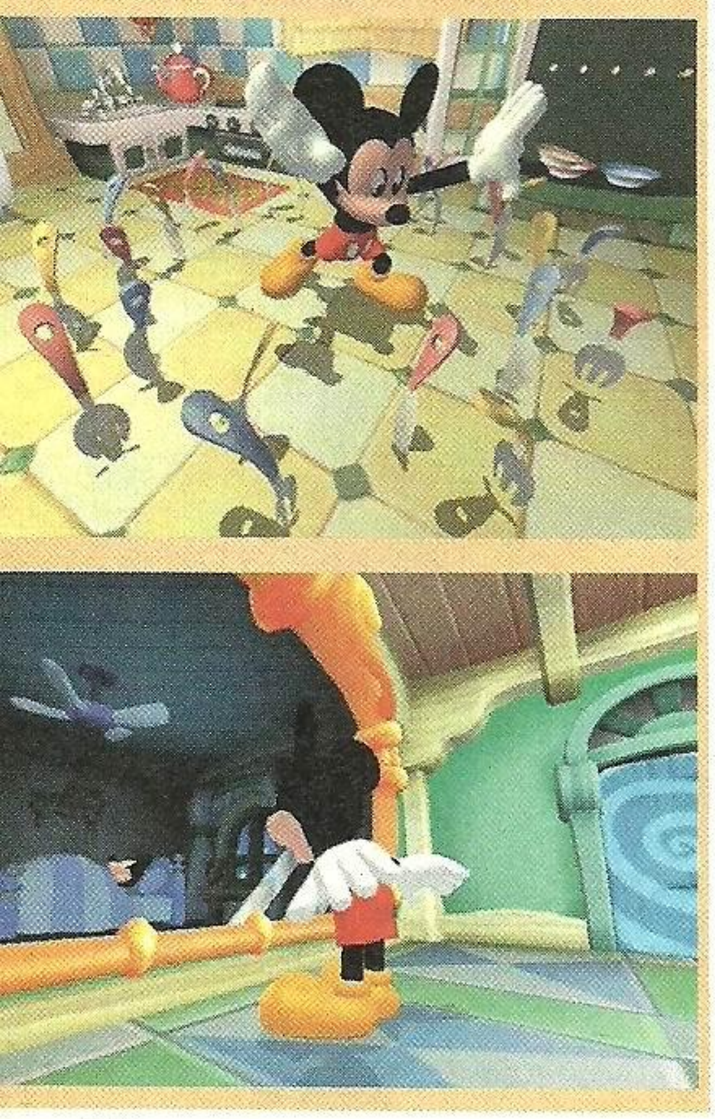
Gdy Miyamoto po raz pierwszy zaprezentował nową Zeldę jakiś czas temu, kontrowersjom nie było końca. Nie wszystkim przypadła do gustu stylistyka, którą wybrał wielki twórca gier do nowych przygód Linka. Kreskówkowa, cieniowana technologią cell shading grafika, a przede wszystkim sposób przedstawienia głównego bohatera wywołała dyskusje, których nie można jednoznacznie uciąć.
Jedno jest jednak pewne po E3 – Legend of Zelda na GameCube wygląda... Oszałamiająco. To najbardziej zbliżona do filmu animowanego gra, jaką widziałem. Szczęka opada. Kolorowy, wibrujący świat został opracowany z godną mistrza precyzją. Hej, przecież to Shigeru...Naprawdę, laik mógłby pomylić ją z animkami w telewizji. Jeśli zaś chodzi o mnie – po tym, co widziałem jestem jak najbardziej za. Zelda to nie Final Fantasy, ani nie gra o przygodach Raziela czy Kaina. Ma być radosna, kolorowa, traktować wszystko z dużą dozą pozytywnej energii. Nawet walki powinny być zabawne, a nie śmiertelnie poważne. Strzęp fabuły – Link ratuje porwaną siostrę o imieniu Arilla. Czy jest tu miejsce dla księżniczki Zeldy? Czas pokaże...
Oczywiście gra jest dość podobna do swoich poprzednich inkarnacji na Nintendo 64 i wcale nie mam zamiaru tego zganić – Zelda na N64 to jeden z powodów, dla których warto rozejrzeć się za używaną konsolą wraz z cartem. Nowością jest możliwość podnoszenia upuszczanych przez przeciwników broni i przedmiotów – w demie były toporzyska, wielkie kije, czy miecze pozostawiane przez zaciukanych koleżków. Link ma problemy z posługiwaniem się co większymi, ale takim toporem może na przykład rozrąbać drzwi.
Kolejnym ciekawym patentem jest żegluga. Link wskakuje na pokład małej łajby, stawia żagiel i zasuwa po akwenie wyławiając pieniążki. Bardzo przyjemne uczucie.
Nintendo zapowiedziało już, że gra ukaże się najwcześniej na wiosnę 2003 roku. Shigeru i jego ludzie potrzebują więcej czasu na poprawienie niektórych mechanizmów, przede wszystkim na pracę kamery. Ale zapowiada się fantastyczna przygoda.



Na ekranie z boku leciał sobie samograj kontynuacji znakomitej kiedyś gry snowboardowej 1080 Snowboarding. Sequel nosi tytuł 1080 White Storm i jak na razie Samograj nie pokazywał samej gry, ale boardera szalejącego na desce z kamer umieszczonych na trasie. Wszystko wyglądało dobrze, ale także niczym specjalnym nie wyróżniło się - najwyraźniej gra jest jeszcze w dość wczesnym stadium produkcji. Obok leciał także podobnie wykonany filmik z nowego F-Zero (Cosmic Storm?), ale tam już nie było widać zupełnie nic z samej gry.



Inna gra, która robiła spore wrażenie na odwiedzających stoiska Nintendo to Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse. Oczywiście pozycja ta przeznaczona jest głównie dla młodszych graczy, ale nie sposób odmówić grze pięknej grafiki, czy animacji płynniej niczym płyn. Może dlatego, że tworzą są chłopcy z Capcom? Nieważne. W każdym razie to kolejna trójwymiarowa platformówka z elementami przygodówki, w której myszek Miki wplątuje się poważną intrygę z czarodziejskim lustrem w roli głównej.

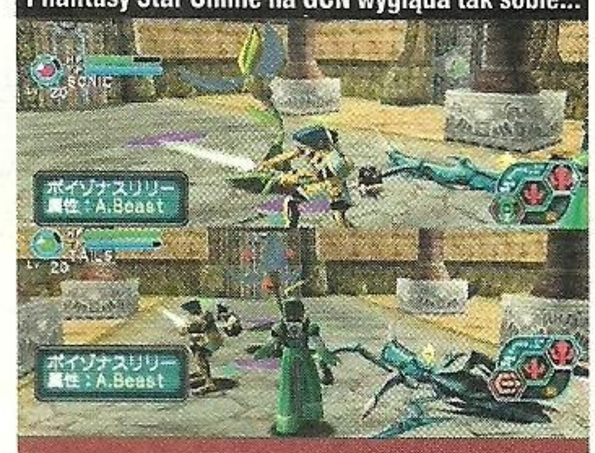


GCN Eternal Darkness

O Eternal Darkness: Sanity's Requiem było dość głośno już przed E3. Niektórzy określają tę grę jako RE-killera. Nie spieszyłbym się jednak z tak szybkim kwalifikowaniem Eternal Darknees jako survival horroru. A przynajmniej nie w ogólnie przyjętej formie, charakteryzującej ten gatunek. Fakt - wygląda podobnie jak Residenty, ale założenie jest głębsze i fabuła, a także zagadki mają być dużo ambitniejsze. Wiadomo nie od dziś, że RE trzyma klimat „Nocy żywych trupów". Z ED jest już zupełnie inna historia. To jest bardziej psychologiczny thriller niż horror. Pomysł jest wzięty wprost z prozy Lovecrafta i poezji Poe'go, a nie z ociekających krwią i śmierdzących zgnilizną horrorów klasy B.
A było to tak: Kiedyś ziemię zamieszkiwała inna, potężniejsza rasa. Dla nas to „Przedwieczni". Uśpieni przed eonami, czekają cierpliwie na swój czas... Tyle, że pewne bardzo tajne (i złowrogie) stowarzyszenie postanawia przyspieszyć ich powrót... A wtedy nadejdzie tytułowa „Wieczna Ciemność". To tyle i w bardzo dużym skrócie o fabule. Muszę przyznać, że zapowiada się intrygująco.
W ED zastosowano bardzo fajny patent – widać inspirację Lovecraftem, gdzie prawie każdy bohater kończył (a nierzadko nawet zaczynał) w domu dla obłąkanych. Każdy bohater ma określony poziom odporności psychicznej na spotykające go niesamowite zdarzenia i okropieństwa. Gdy go przekroczymy... No cóż. Ktoś będzie musiał wycierać ślinę cieknąca nam z kącika ust. Tyle, że to wszystko jest dopiero zapowiadane przez twórców gry. Jedyne, co zobaczyłem na E3 to piękna grafika, bo rzeczywiście jest, na czym oko zawiesić – ED wygląda doskonale, a na dokładkę jest w pełnym 3D. No i te wszystkie efekty. Naprawdę, niesamowita sprawa. Ale Eternal Darkness w formie, jaką zaprezentowało na E3 Silicon Knights nie wstrząsnęło ścianmi hali. Akcja toczyła się wolno, nie napotkałem też żadnych monstrów. Ot, pochodziłem sobie po pięknych lokacjach, podziwiałem kunszt grafików i szukałem czegoś, co popchnęłoby snującą się gdzieś po kątach fabułę trochę do przodu. Mam jeszcze nadzieję, że będzie lepiej, ale do premiery amerykańskiej zostało naprawdę niewiele czasu – ED pojawi się 24 czerwca.

GCN PSO ver 1 & 2

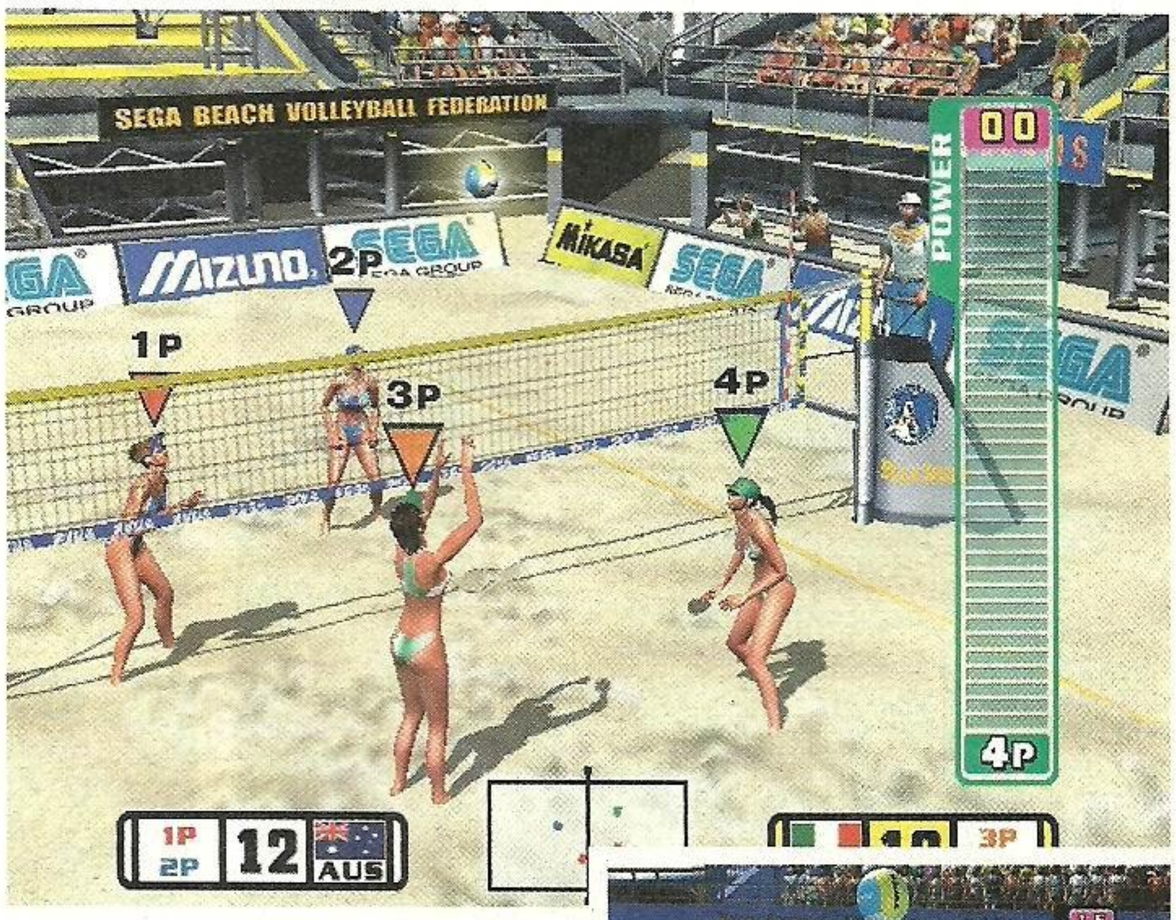
Phantasy Star Online na GCN wygląda tak sobie...



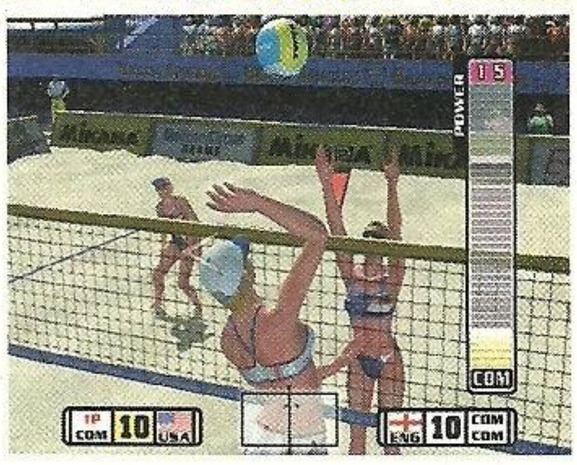
Ciekawostka – Phantasy Star ma w tytule Online, co sugeruje, że będzie można grać w sieci, tak jak to było w wersji na DC. Jednak przy Online powinien stać duży znak zapytania. A to, dlatego, że Nintendo odwlekło swoje plany dotyczące Internetu i na razie nie za bardzo wiadomo, co dalej. Starają się jak mogą, ale coś im nie wychodzi tak jak trzeba...
Pomimo tych przeszkód, PSO 1 & 2 ukaże się z całą pewnością. Ładniejsze i bardziej kolorowe niż kiedykolwiek. Nowością będzie możliwością grania w cztery osoby na jednej konsoli, co chwilowo zrekompensuje brak zabawy w sieci. W tym specjalnie dopieszczonym remake'u (niech Was nie zmylą te liczby – to jest jedna gra) pojawią się oczywiście nowe potwory i przedmioty, a gracz będzie mógł wprowadzić swą postać aż na dwusetny level. Dodano też efekt dnia i nocy. Niestety - lokacje nadal są dość mocno ograniczone. Ale PSO 1 & 2 jest lekarstwem na jedną z bolączek N64 – znikomą ilość dobrych erpegów.

GCN Beach Spikers

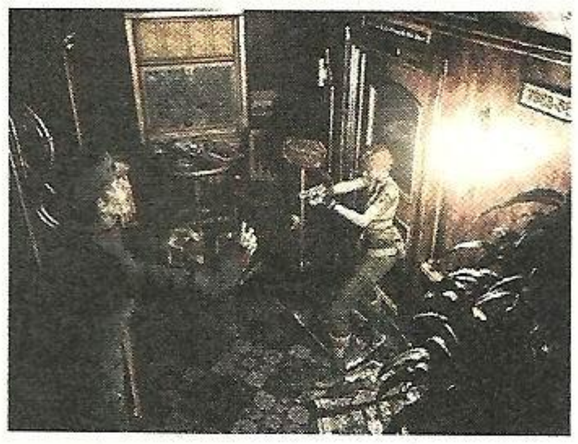
Beach Spikers to kolejna gra Sega Sports, autorów fenomenalnego Virtua Tennis. Tym razem posiadacze GameCube zabawią się w siatkówkę plażową w wykonaniu seksownych, umięśnionych i skąpo ubranych reprezentantek kilku krajów. Są dziewczyny o skórze jasnej i ciemnej, o oczach prostych i skośnych. Postacie wymodelowano z kunsztem – panny są szalenie atrakcyjne i świetnie się ruszają. Będzie tryb World Tour, w którym stworzymy własne zawodniczki i odpowiednio je ubierzemy.
Podobnie jak we wspomnianym Virtua Tennis, zasady są stosunkowo proste i praktycznie każdy może od razu „wejść w grę". Dobrze, że takie pozycje powstają – niewątpliwie przyczyniają się one do wzrostu popularności konsol. Naturalnie gra obsługuje tryb multiplayer, w którym może brać udział do czterech graczy jednocześnie.
Tak jak można się domyśleć cała gra opiera się praktycznie na dwóch przyciskach, które służą do wszystkiego: serwowania, przyjmowania piłek, podrzucania na ścinę i samego ścinania. Rozwiązano to w prosty sposób, przy pomocy pasków energii i na podstawie zasad siatkówki – po serwisie przeciwnika zawsze jest odbiór, podrzucenie i ścięcie, czasem odbiór i przepchnięcie kuli.
Jednak moim zdaniem Beach Spikers nie jest wybitną grą, jak Virtua Tennis. Gra ma jakby wolniejszy przebieg, a praca kamer momentami była niewygodna dla gracza.



Pewnie – wyglądało to wspaniale, ale wolałbym, aby pokazywała widok z nieco większej odległości, aby mieć lepszy przegląd pola gry. Sprawdzałem - nie ma innych ustawień kamery.
Grafika i animacja robią bardzo dobre wrażenie, gra nie jest rwana i z pewnością znajdzie wielu fanów. Nie szukajcie jednak głębi w tej pozycji – dobra zręcznościówka raczej do grania w dwie lub więcej osób.



GCN Resident Evil Zero

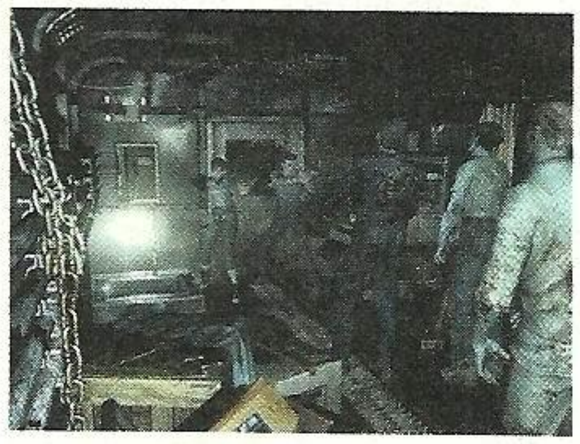


Na E3 Capcom zaprezentowało grywalne demo REO. Pierwotnie pozycja miała się ukazać na N64, ale ostatecznie trafiła pod skrzydła GameCube. Oczywiście całość pisana jest od nowa, w oparciu o silnik, który Capcom stworzył na potrzeby remake pierwszego RE. Z oryginalnego projektu zostało właściwie tylko parę podstawowych rzeczy, lwia część została zmieniona.

Akcja gry ma miejsce niedługo przed wydarzeniami z Racoon. Gra zaczyna się, gdy Rebecca Chambers, najmłodsza członkini Bravo Team zostaje wysłana, by zbadać przyczyny zniknięcia jej kolegów z grupy S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad). Nagle okazuje się, że pociąg, którym podróżuje jest pełen zombiaków. W jednym z wagonów Rebecca spotyka Billy'ego Coena, byłego komandosa. Jest on jednak oskarżony o zabójstwo dwóch kolegów. Czy można mu zaufać? Niestety, jest jedynym człowiekiem, więc nie ma chyba innego wyboru... Na razie trzeba jakoś zatrzymać tą diabelną kolej i uciec z tego okropnego miejsca.

Zaprezentowane podczas E3 demo było bardzo krótkie. W zasadzie ograniczało się do kilku pomieszczeń. Jednak już na podstawie tego kawałka można zauważyć znaczące zmiany w stosunku do pozostałych części serii.

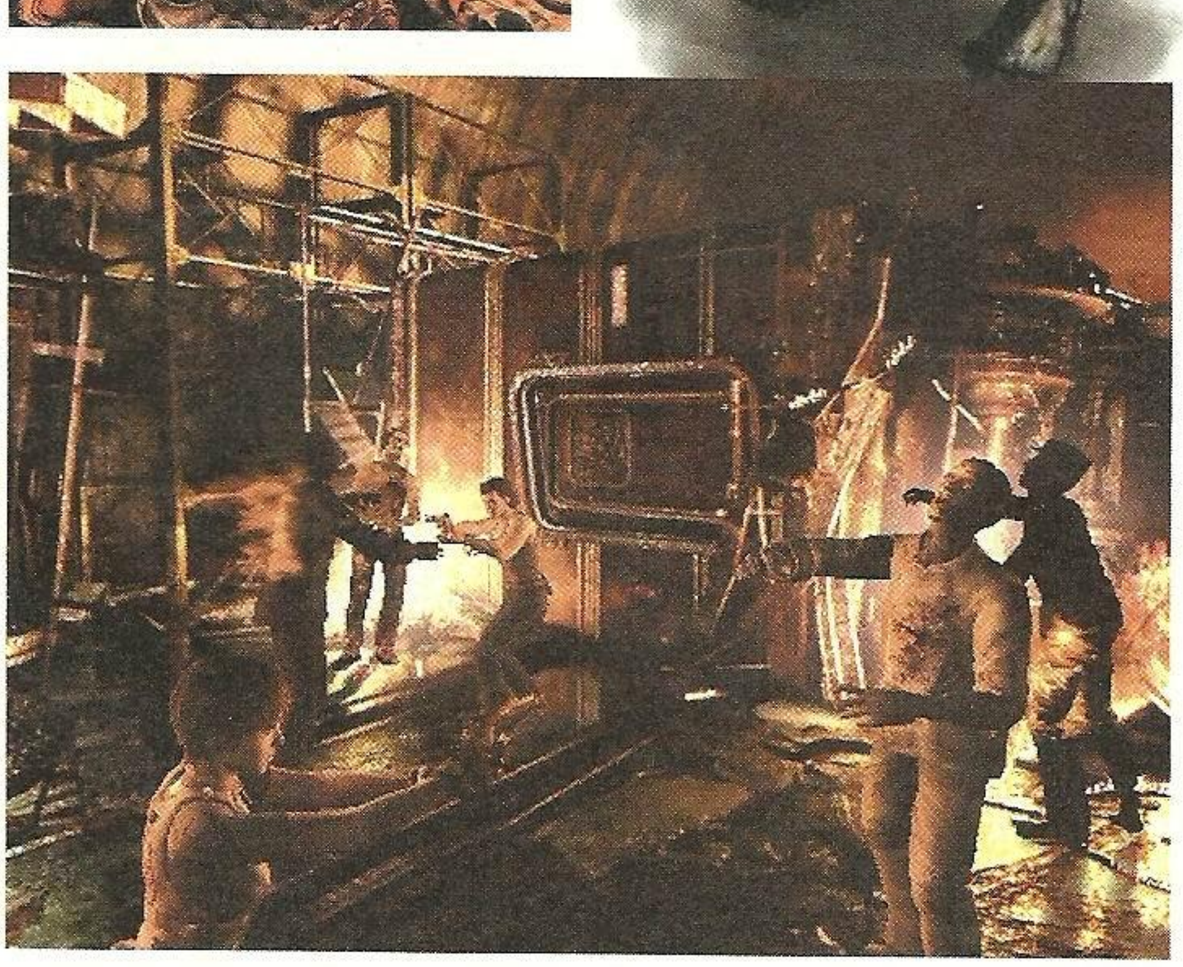
W REO mamy możliwość zmiany bohatera w dowolnej chwili. W poprzednich częściach gry, odbywało się to samoczynnie, gdy gracz osiągał jakiś punkt akcji. Teraz wystarczy nacisnąć X. Ekran się zatrzymuje, a świat na chwilę znika nam z oczu. Po chwili w miejscu, gdzie stała nasza dotychczasowa postać pojawia się jej partner (czyżby małe rozdwojenie jaźni?). Zmiany są konieczne, ponieważ każdy z bohaterów ma swoje unikalne cechy. By uciec z pociągu, Rebecca i Billy muszą współpracować. Coen jest komandosem, więc ma predyspozycje do walki. Jest silniejszy i odporniejszy na ciosy. Możliwe, że będzie miał dostęp do cięższego arsenału. Rebecca to młoda pani doktor. Jest znacznie słabsza od partnera, ale nadrabia inteligencją. To właśnie ona będzie rozwiązywać zagadki, ustawiać posągi i dopasowywać medaliony. Jako, że jest lekarką, nie potrzebuje żadnych ziół - doskonale potrafi leczyć się sama. Jednak niekiedy nawet najtwardszym przydałaby się pomocna dłoń. W dwójkę raźniej. Gdy robi się naprawdę gorąco, możemy zawołać towarzysza. Konsola kieruje wtedy drugim bohaterem. Prawdopodobnie cooperative będzie najlepszą metodą rozkładania mocniejszych przeciwników.



Inną bardzo ważną zmianą jest usunięcie skrzyń przy savepointach. W poprzednich częściach RE można było zostawiać rzeczy tylko w specjalnych depozytach. Gdy miało się pełny inwentarz, trzeba było biec do skrzyni. Było to dość irytujące, ponieważ wymuszało na graczu kursowanie po klucze, amunicje i leczenia i znoszenie całego bagażu do składu. Teraz rzeczy możemy zostawiać wszędzie. Wyrzucony przedmiot będzie leżał w miejscu, gdzie go upuszczono. Ale co będzie, gdy zapomnimy gdzie został jakiś klucz?

REO zrobiony jest tą samą techniką co remake RE. Wszystkie lokacje wykonane są z niebywałą precyzją. Niektóre elementy aż wyłażą z ekranu. Grafika jest po prostu niesamowita. Postacie wykonane są bardzo porządnie. Otoczenie czasami sprawia wrażenie, że jest sfilmowane. Ponieważ akcja dzieje się w jadącym pociągu, wszystko ciągle podskakuje. Leżące na sobie talerze klekoczą. Woda w zlewie delikatnie się burzy. Przy suficie bujają się zasłonki. Wszystko to tworzy genialny klimat.

Także dźwięk zasługuje na uwagę. W tle wciąż słychać hipnotyczny stukot kół kolejowych. Na metalowym stole dzwonią noże. O szyby stuka deszcz. Nic tutaj nie dzieje się bezgłośnie. Każda rzecz daje o sobie znać. Odgłosy są ciche, nie narzucają się. Stwarzają wrażenie otaczającej ciszy. Ciszy, którą przerwać może tylko jeden dźwięk. Melodia ponurej pieśni umarłych. Wszelkie odgłosy towarzyszące zbliżaniu się umarlaków są naprawdę przerażające. REO to niewątpliwie wielki tytuł dla fanów serii, ale z pewnością zainteresuje znacznie więcej osób. Czy będzie to kolejna gra, dla której warto kupić GameCube? Czas pokaże...



REalizacja pomysłu

Graficy Capcom zawsze pracują w oparciu o dokładne, szczegółowe szkice designerów.

Tu na przykład oprócz strasznej szafy dokładnie widać... Wyrwane zęby na stole!

Czy to najsprytniejszy-z-nich-wszystkich Barry Burton zaszczyci nas obecnością?

Ten szkic prezentuje zaś kolejne części stroju bojowego Rebeki.

Microsot na konferencji prasowej Xbox'a trochę się przechwalał, ale podał też sporo konkretów. Przez chwilę myślałem, że Xbox Live, czyli usługa serwowana przez Microsoft, umożliwiająca granie w sieci i komunikowanie się z innymi graczami za pomocą głosu będzie czymś interesującym dla graczy w Europie, ale już po chwili wszystko stało się jasne. Po pierwsze, będzie usługa szerokopasmowa (broadband), czyli nie dla modemowców. Może posiadacze stałego łącza w kablówkach coś na tym skorzystają, ale i oni zeżlą się, gdy usłyszą, że Microsoft za tę zabawę żąda kasy! Sony nie dość, że daje szansę posiadaczom modemów, to jeszcze nic nie wspomina o flocie!
Zestaw startowy Xbox Live (słuchawki z mikrofonem i roczny abonament na tę usługę), ma być dostępny już jesienią, ale będzie kosztował prawie 50 dolarów! Nie wiem czy to rozsądne posunięcie, ale w USA Xbox ma się dużo lepiej niż gdziekolwiek indziej, a i ludzie są jakby bogatsi. W Europie (a szczególnie w Polsce), nie lubimy płacić za dodatkowe przyjemności. Ale też przedstawiciele Microsoftu ani słowem nie wspomnieli o Xbox Live na Starym Kontynencie, więc nie będę dalej snuł tych jałowych dywagacji. Na zakończenie dodam tylko, że Xbox na początku miał być „Internet ready" bez dodatkowych opłat.
Xbox Live byłby jednak niczym bez gier, w które można grać w sieci. Microsoft zapowiedział na początek: Unreal Championship, NFL Fever 2003, MechAssault, Whacked! i Midtown Madness 3. To na razie niewiele, a na dokładkę nie są to jakieś przełomowe pozycje. Jednak Micorsft obiecuje, że do końca 2003 roku ukaże się około 50 tytułów, w które będzie można grać poprzez Xbox Live. W tym kilka naprawdę interesujących pozycji, że wspomnę choćby kultowego wśród pecetowców Counter-Strike'a (hell yeah) czy wzbogacone o możliwość gry w sieci rewelacyjne Halo (!!!).
Imponująco wyglądają też plany wydawnicze Xbox'a – na gwiazdkę dostępnych będzie już ponad 200 tytułów, a kolejnych 300 jest w trakcie tworzenia. Sporo tego będzie. Ale nic dziwnego – na promowanie i ogólne wspieranie Xbox'a zostaną przeznaczone dwa miliardy dolarów w ciągu najbliższych pięciu lat. A to wręcz ocean zielonych banknotów.

W sumie odniosłem wrażenie, że na Xboxa szykuje się sporo poważnych gier, dla bardziej dojrzałych, starszych graczy. Pecetowe korzenie dają o sobie znać. Autorzy starają się, aby gry wyglądały realistycznie. Choć naturalnie trafią się i szalone, totalnie pokręcone pozycje jak Blinx, czy choćby ToeJam & Earl III Segi. Wydaje mi się jednak, że Microsoft ma najsłabsze własne studia z wielkiej tróki i nie dorównują one temu, co pokazały Sony i Nintendo. Firma musi postarać się o nowych wewnętrznych developerów, trzeba także nadać grom więcej charakteru i skupić się na designie. Midtown Madness 3 średnio mi się podobał, natomiast dość potężnie reklamowana strzelanina zespołowa Brute Force w ogóle nie przypadła mi do gustu. Generalnie: sporo gier, niektóre znakomite, ale brakuje im czegoś, co wyróżniłoby je z tłumu. Nie przyciągają na pierwszy rzut oka. Trzeba się przy nich chwilę pokręcić, aby wychwycić ich zalety.

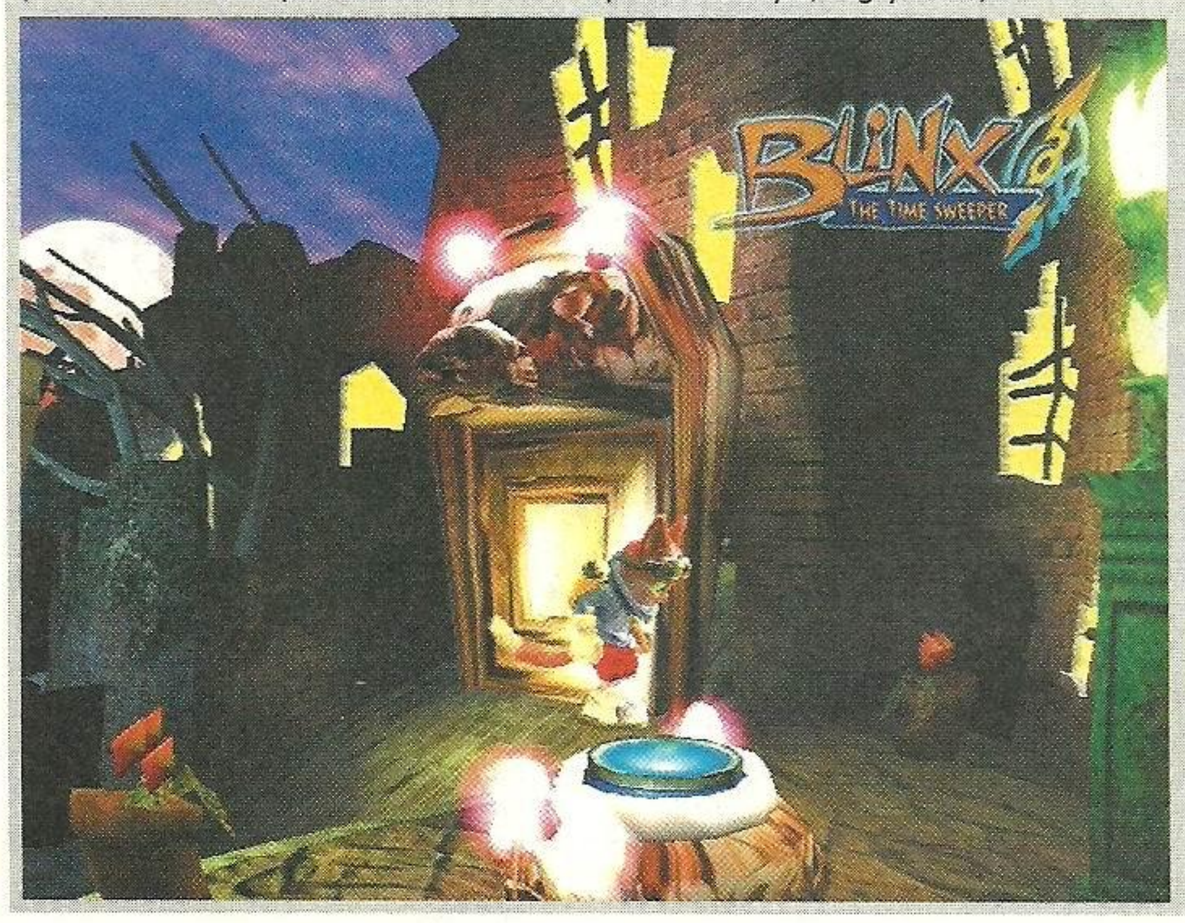
Xbox Tom Clancy's Splinter Cell

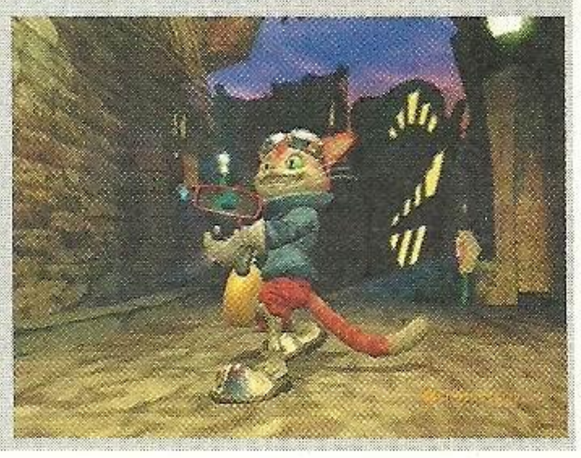
W książkach Tom'a Clancy'ego poziom realizmu jego sensacyjnej jakby nie było prozy jest zadziwiający. Ale gra, jaką szykuje nam Ubi Soft na podstawie scenariusza aprobowanego przez tego pisarza jest jeszcze bardziej realistyczna. Naprawdę niesamowicie to wygląda! Każda lokacja, każda tekstura jest niemalże fotorealistyczna. Postacie wyglądają jak prawdziwi, żywi ludzie, choć momentami poruszają się trochę sztywno. Na szczęście programiści mają jeszcze prawie pół roku na dopieszczenie tego aspektu i myślę, że będzie lepiej. Splinter Cell podąża śladem Metal Gear Solid 2, ale stara się posunąć aspekt realizmu zabawy daleko poza granice wyznaczone przez arcydzieło Konami. Nie twierdzę, że im się to uda, ale z pewnością mają duże ambicje. Bo gatunek jest z pewnością ten sam – skradanka z perspektyw trzeciej osoby. Tylko, że intryga w Splinter Cell wygląda zupełnie inaczej. Poważniej, bo w prawdziwym świecie tajnych agentów i szpiegowskich operacji (zupełnie niepodobnym do tego z Bondów) nie ma miejsca na żadne sentymenty. W Splinter

Cell wcielamy się rolę Sama Fischera, który nie jest żadnym tam agentem FBI czy CIA, ale samego NSA (National Security Agency. To faceci od cichych helikopterów z filmu „Teoria Spisku"). Podczas misji miałem do dyspozycji sporo nowoczesnego sprzętu i broni, ale wszystko musiałem robić cicho, cichuteńko. Poziom głośności moich poczynań wskazywała ikonka w rogu ekranu. Wypróbowałem jej działanie i podgrzałem trochę atmosferę - wpadłem strzelając do sterowni rakiet balistycznych. Ups... Nie zdążyłem, koleś nacisnął przycisk i Ameryka wyparowała... Następnym razem bardziej się postaram i obiecuję, że będę cicho.
Splinter Cell zapowiada się na naprawdę niesamowitą grę, trzymam kciuki za powodzenie tego projektu, bo przecież nie ma to jak dobra i na dokładkę realistyczna skradanka. Chodzą słuchy, że SC zmierza także na PS2 i GameCube, ale w 2003 roku.

Xbox Blinx The Timesweeper

Nareszcie! Biegam po tym całym E3 i z trudem wyszukuję gry, w których zastosowano jakieś nowe rozwiązania i pomysły. Po sukcesie Jaka & Daxtera zaroiło się od różnych platformówek, ale tylko Blinx: The Timesweeper od japończyków z firmy Artoon (warto ich zapamiętać – część z nich pracowała kiedyś w Sonic Team), jest naprawdę nowatorski i (nie zawaham się tego powiedzieć) rewolucyjny.
Są różne platformówki – dwuwymiarowe, dwuipółwymiarowe oraz trójwymiarowe. Ale w Blinx mamy jeszcze jeden wymiar – czas. To jest pierwsza w świecie platformówka 4D! No tak, ale w niektórych platformówko-przygodówkach czasami robimy coś na czas, więc co w tym niezwykłego? To, że tu manipulujemy czasem (a raczej czasoprzestrzenią). Rewelacyjny pomysł! Możliwy do zrealizowania tylko na Xbox'ie. To nie przejaw konsolowego rasizmu, tylko prawda. Xbox jako jedyny jest wyposażony w twardy dysk, na którym gra może zapisywać wszystkie nasze poczynania. Działa to tak: chodzimy sobie kotem Blinxem po poziomie i zbieramy kolorowe kryształki. Każdy kolor kryształu odpowiada za inną zdolność operowania czasem. Jest ich pięć: przewijanie do przodu i do tyłu, nagrywanie, zatrzymywanie i odtwarzanie w zwolnionym tempie. Gdy zbierzemy trzy kryształki danego koloru, możemy użyć danej zdolność jeden raz, gdy mamy cztery – dwa razy. W akcji wygląda to tak: zasuwam sobie po ładnych lokacjach moim kotkiem z odkurzaczem (o odkurzaczu za moment) na plecach i staję przed wysokim murem, którego nie dam rady przeskoczyć. Obok stoi sobie huśtawka (taka dla dwóch osób – jedna w górę, druga w dół). Włączam nagrywanie i skaczę na uniesiony koniec huśtawki. Potem staję na drugim i odtwarzam to, co nagrałem... Widzę swojego „ducha" jak skacze na koniec huśtawki, a po chwili moje obecne „ja" ląduje po drugiej stronie muru! Rewelacyjny patent! Wprost genialny! Zupełnie zmienia sposób myślenia o grze, pokonywaniu przeszkód i rozwiązywaniu zagadek! Odkurzacz też się przydaje: możemy przyssać się do sufitu czy przesunąć coś ciężkiego, a także „strzelać" wessanymi wcześniej przedmiotami w przeciwników. Blinx zapowiada się na jedną z najlepszych gier na Xboxa sezonu zimowego. Już bym chciał zagrać w pełną wersję.

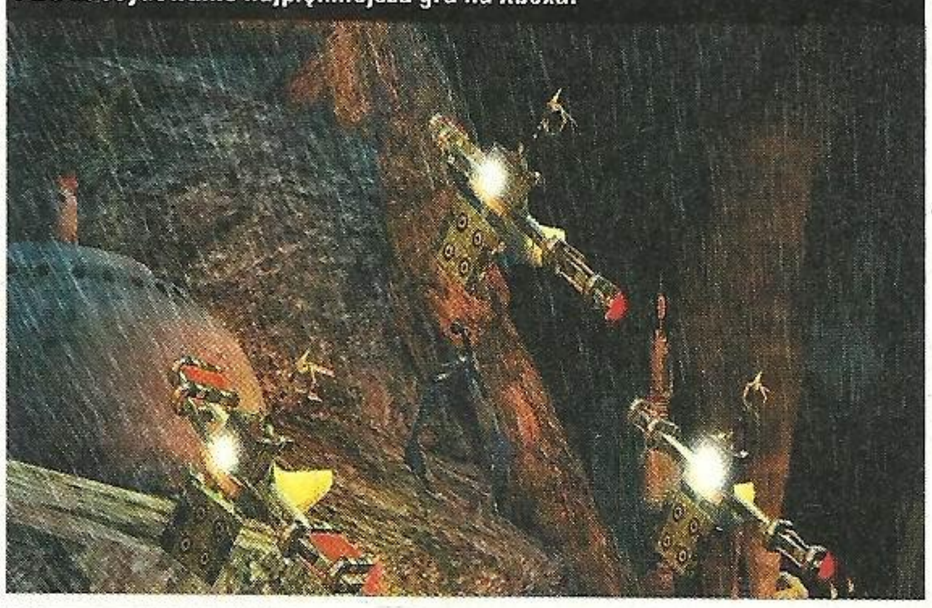




Xbox Panzer Dragoon

No tak, trzeba z pełną odpowiedzialnością przyznać, że Panzer Dragoon Orta wygląda po prostu .... (tu wstawcie sobie pewne modne słówko na „Z"). Ten następca Panzer Dragoon 1, Zwei i Saga, kultowych swojego czasu gier Segi, nie odcina się jednak od swych korzeni. Dla przypomnienia – kiedyś latališmy sobie na smoku i masowo rozwalališmy przeciwników. No i ja też sobie polatałem (tak jak to niegdyś bywało) w PDO. To klasyczny shooter o akcji szybkiej jak błyskawica. Klasyczny jest dobrym określeniem – w Panzer Dragoon Orta jest wszystko, czego spodziewam się po dobrej strzelaninie: Świetnie zaprojektowane, gigantyczne lokacje, doskonała widoczność, mrowie rewelacyjnie prezentujących się przeciwników, monstrualni bossowie, którzy rozmiarami wielokrotnie przewyższają naszego smoka. Efekty specjalne urywają łeb, na ekranie ciągle coś błyska, migocze. Jatka jest niesłychana. Smugi po pociskach, dymiące szczątki opadające na ziemię. Rewelacja. Obrazki w żaden sposób nie oddają tego, co się tam dzieje, zresztą na screenach nie widać jak rewelacyjnie zrobiony jest deszcz, ani tego, że gra praktycznie nie chrupie. Co przy potwornej sieczce na ekranie jest nie lada osiągnięciem. Pod względem wykonania, grafiki, dźwięku i natężenia akcji Panzer Dragoon Orta jest po prostu majstersztykiem. Ucieleśnia wszystkie marzenia gracza, żądnego ostrej akcji. Ale (musiało być jakieś, „ale" bo coś za dobrze się ten PDO zapowiada)... To nadal jest ten stary Panzer Dragoon! Pod tabliczką „Nowe pomysły", przy PDO nie znalazłem praktycznie nic, oprócz możliwości morfowania smoka w trzy różne formy! Ten sam patent jest po prostu rewelacyjnie przedstawiony i wykorzystuje potężne możliwości Xbox'a. Nikt chyba nie wymaga od zręcznościowego shootera czegoś więcej niż proste zasady, szybka akcja i intuicyjne sterowanie.

PDO Zdecydowanie najpiękniejsza gra na Xboxa.



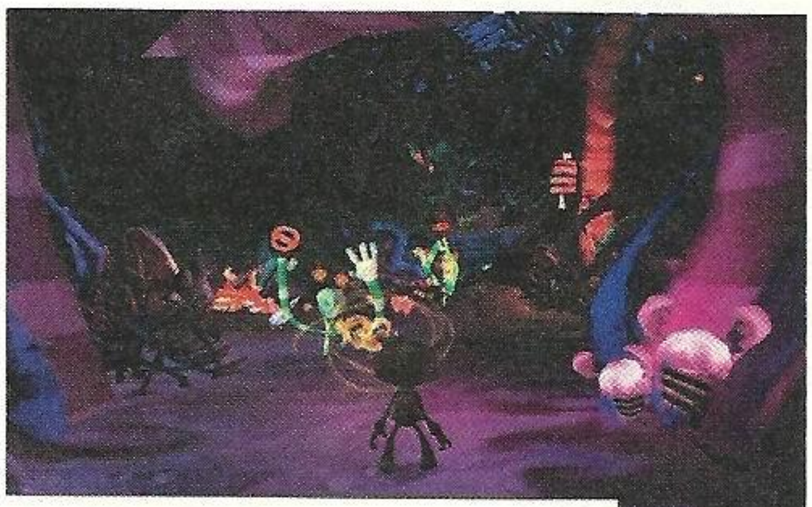
Xbox Mech Assault

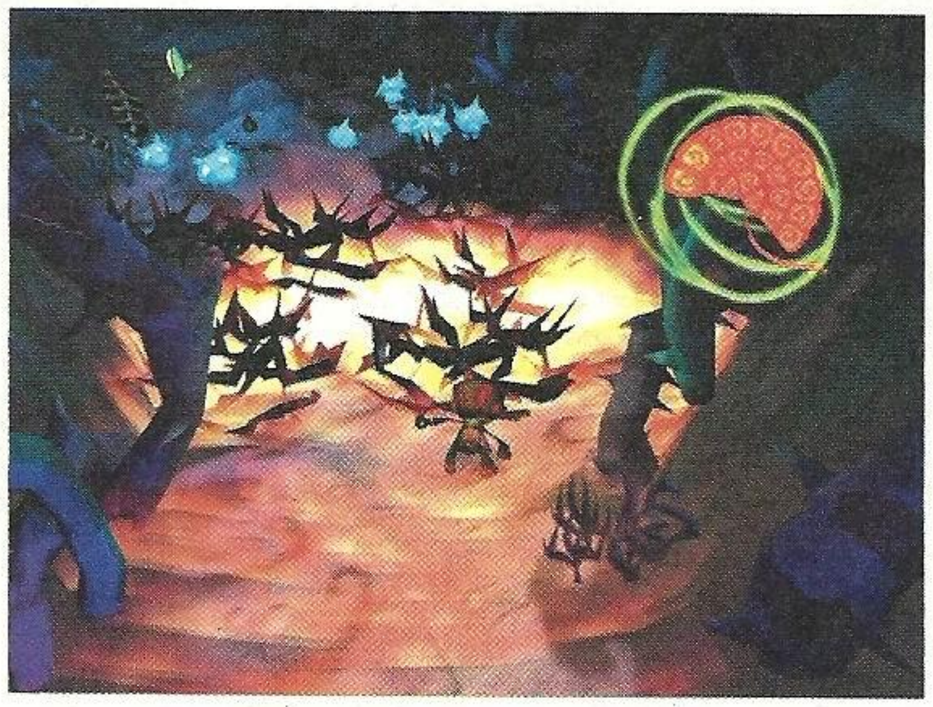
Mechy oblegają wprost Xbox'a. Największe wrażenie zrobił na mnie oczywiście Steel Batallion (ale o tym dalej). MechAssault też jest niezły, choć to tylko kolejna strzelanka TPP. Na szczęście szybka, ładna i efektowna. Wszystko można rozwalić - po co marnować amunicję na odział piechoty, gdy można przewrócić na nich jakiś budynek?
Sterowanie jest podobne do tego z Halo, więc szybko załapałem, o co biega i zaczęła się ostra jatka. Przeciwników jest mnóstwo, więc nie miałem zbytnio czasu na myślenie – trzeba strzelać, a dopiero potem kombinować (huhuhu).

Oprócz rozwałki dla jednej osoby MechAssault ma zaoferować nam możliwość gry w sieci (nie wiadomo jeszcze dla ilu graczy), ale będzie też splitscreen dla domatorów. Pomimo, że to już któraś tam z kolei strzelanka, jaką widziałem, to muszę powiedzieć, że jest nawet bardziej niż niezła. Zabawa jest przednia, a poziom trudności wysoki.

Xbox Psychonauts

Kolejny platformer i kolejny dobry (choć nie aż tak dobry jak Blinx) pomysł. Projektanci gier bardzo starają się odejść od schematu Maria czy Crasha i zaczyna im się udawać. Psychonauci to kolesie, którzy podróżują po naszych, nierzadko bardzo chorych i pokręconych psychikach i starają się uleczyć nasze fobie. Dla przykładu: jest koleś, któremu wydaje się, że jest bratem Napolona (klasyka chorób psychicznych), kobieta, która boi się panicznie prawie wszystkiego, artysta lubiący malować obrazy na czarnym aksamicie, który sądzi, że zostanie stratowany przez wielkiego byka... Oraz klasyczny przypadek kolesia, który wierzy w „teorię spisku" oraz w to, że w jego głowie jest bomba, która wybuchnie, gdy padnie odpowiednie hasło... Pełny surrealizm.
A w praniu wyglądało to mniej więcej tak: W umyśle artysty musiałem ciągle uważać na byka, który próbował mnie stratować, u kolesia od „teorii spisku" roiło się od agentów w czarnych garniturach, a spotkałem też gościa, który jest wspomnianą bombą w głowie. I tak dalej, i tak dalej. Śmieszne i poważne jednocześnie. Jako Psychonauta miałem możliwość posługiwania się siłami psychicznymi – telekinezą, projekcją astralną, jasnowidzeniem, lewitacją i tym podobnymi zdolnościami, które w grze są zaprzęgnięte do pomocy w rozwiązywaniu zagadek, łamigłówek, pokonywania przeciwników i różnych przeszkód. Psychonauts wygląda ładnie, poziomy zaprojektowano z rozmachem i odpowiednia do klimatu dozą abstrakcji i surrealizmu – wszystko jak z szalonego snu. Ale po za tym, że poziomy to umysły różnych postaci, niewiele się to różni od innych platformerów. Sam pomysł zasługuje jednak na pochwałę, a Psychonauci z pewnością przypadną do gustu domorosłym psychoanalitykom.

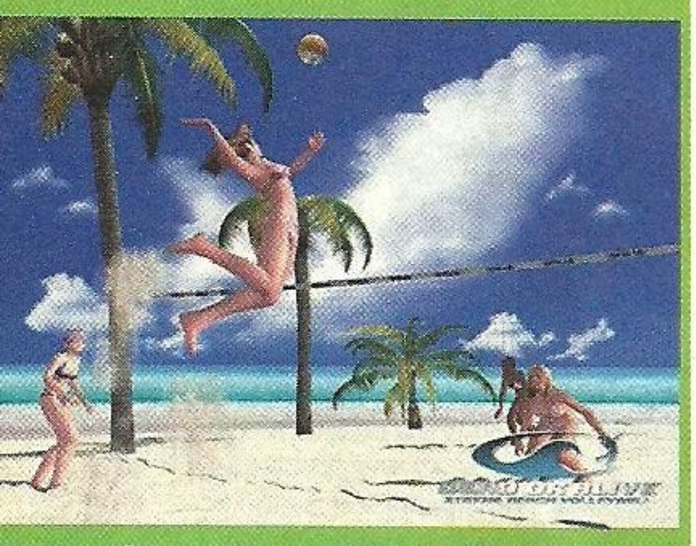




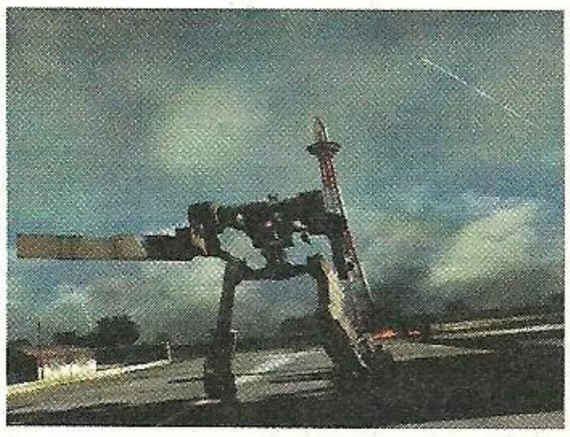
Xbox Crimson Skies

Szykuje się kolejna arcade'owa fiesta na Xbox'a. Widać, że Microsoft chce przejąć pałeczkę po Deceku, jako platforma oferująca najwięcej, prostych, łatwych i przyjemnych gier. O czymś chyba zapomniałem... Ach, no i bardzo wciągających.
Crimson Skies to strzelanka, powietrzna strzelanka gwoli ścisłości. Udowodnijcie mi, że się mylę twierdząc, iż umiejscowienie akcji w alternatywnych latach 30. zeszłego stulecia jest jednym z lepszych pomysłów, jaki wpadł do głowy programistom w ostatnim czasie. Wiecie: dwupłatowe maszyny, zeppeliny i klimat tamtych czasów. Bardzo fajnie się to wszystko komponuje z niesamowicie ostrą jatką na ekranie. Rany julek! Co tam się dzieje! Przeciwnicy szaleją i wcale nie trzeba ich ganiać, sami nas atakują i robią to skutecznie. Poziom ich inteligencji jest całkiem wysoki i trzeba przyznać, że dobrze to wykorzystują. Podczas testowania nie zaznałem ani chwili spokoju - nieustająca akcja. A oprawa też niczego sobie. Ładne samoloty, świetne tekstury, płynność, znakomite eksplozje. A do tego dźwięk 5.1 dla szczęśliwych posiadaczy zestawów kina domowego. Najfajniejsza jest jednak niemal pełna interaktywność otoczenia – prawie wszystko można rozwalić i jest to prawdziwa radocha. W samo szukanie wszystkiego, co da się zniszczyć, można się długo bawić, a nie są to tylko jakieś tam budynki czy (co oczywiste) przeciwnicy. Można też demolować krajobraz. Wszystko pięknie, ślicznie, ale nie jest to żadna rewolucja w gatunku. Owszem - zabawy jest mnóstwo, przyjemnie się strzela, trochę mniej przyjemnie spada po celnym trafieniu, ale Crimson Skies to będzie tylko kolejny bardzo ładny zręcznościowy shooter i niestety nic ponad to.

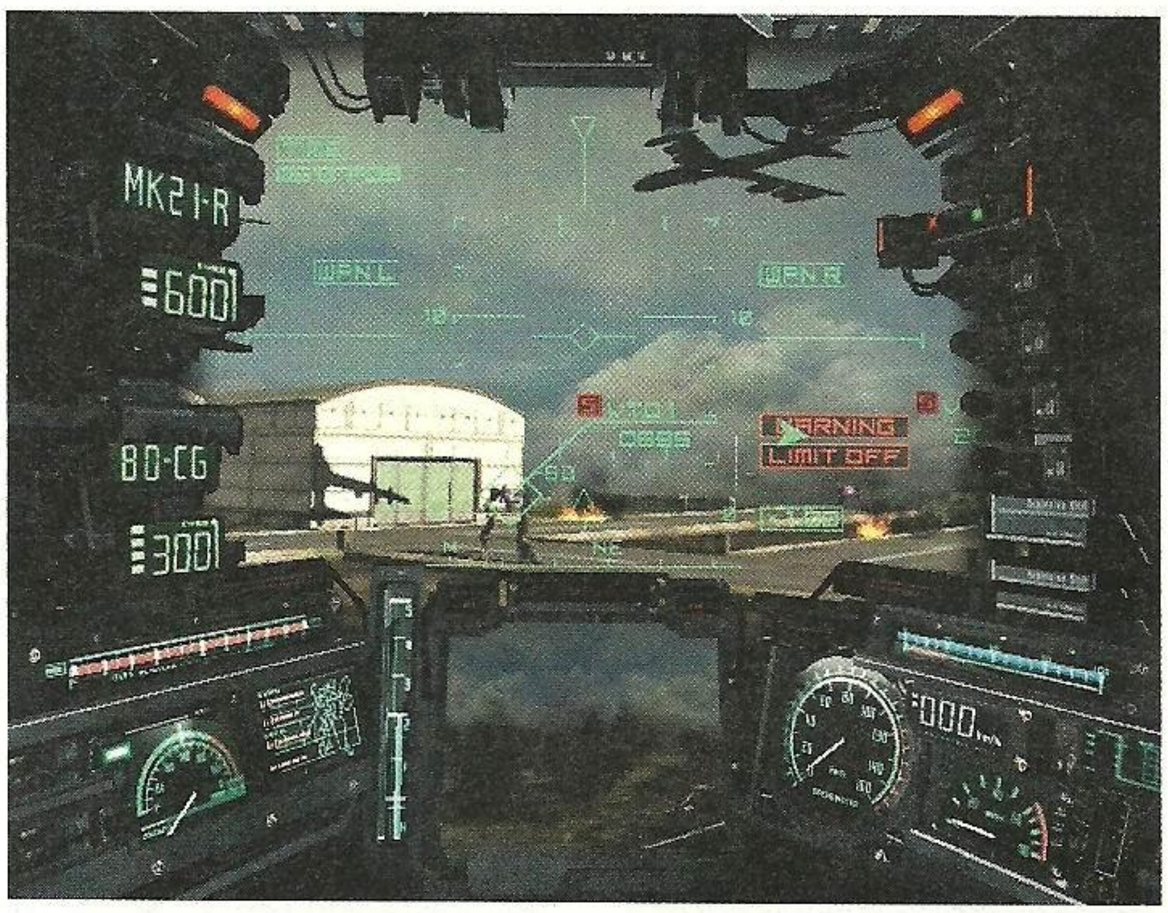
Tecmo nie pokazało grywalnych wersji swoich nowości, za to przez cały czas na stoisku firmy coś się działo. Był pan Itagaki z Team Ninja (twórcy Dead Or Alive), swoją drogą zabawny koleżka z długimi włosami w skórzanych spodniach. Itagaki zapowiedział na Xboxa Dead Or Alive Extreme Beach Volleyball - czyli siatkówkę plażową ze sztukami z popularnej serii bijatyk. A potem poleciały filmiki liczone przez Xboxa w czasie rzeczywistym. Mhmmmm... Śliczne! Dziewczyny wyglądają fantastycznie, ruszają się cudownie, o falujących biustach chyba nie trzeba wspominać! Do ekpiy dołączą też nowe panie! Yesyesyes!



Druga prezentacja na stoisku Tecmo to oczywiście Ninja Gaiden, gra ekskluzywna na Xboxa. Wiadomo już, że będzie to gra w pełni 3D - firma zaprezentowała kapitalnie wyglądający film, na którym Ninja przypominający koleżkę z Dead Or Alive 3 walczy z grupą przeciwników w jakimś pomieszczeniu. Animacja płynna jak masełko, grafka ostra niczym brzytwa. Wyglądało to wszystko niesamowicie. Płynność ruchów taka jak w DOA3, a więc rewelacyjna. Cóż, zobacyzmy jak to wszystko będzie wyglądać dopiero na początku 2003 roku.



Xbox Steel Batallion



Spójrzcie na pierwszy obrazek z prawej strony. Widzicie ten kontroler? Ma około czterdziestu przycisków. Do tego są jeszcze trzy pedały. To wszystko ma służyć tylko jednemu celowi: kierowaniu gigantycznym, uzbrojonym po zęby mechem. Capcom dostarczył coś niesamowitego: pierwszy raz w grze o mechach wreszcie można idealnie wczuć się w rolę pilota. Bo wyobraźcie sobie, że przed misją trzeba włączyć wszystkie systemy (około dwudziestu przełączników i włączników) i patrzeć na sekwencje startowe (genialny pomysł!), a podczas walki wyłączać uszkodzone, zanim się przegrzeją. Do tego dwie analogowe gały, kolejne dwadzieścia przycisków obsługujących broń i systemy radarowe. A pod stołem pedały. Rewelka, prawdziwa perełka. Oficjalna amerykańska i europejska cena nie jest jeszcze znana, ale Capcom chce sprzedawać grę z tym gigantycznym joyem ,,poniżej dwustu dolarów". Trochę dużo, ale pamiętajcie, że nikt nie ustala cen z myślą o Polsce. W USA to pryszcz. Sama gra także jest fajna, a nawet więcej - jest doskonała. Wprawdzie widok jest nieco ograniczony przez przeróżne systemy widniejące po bokach ekranu, ale to, co jest - wystacza w zupełności. Grafika jest wspaniała - przez dobrą chwilę wydawało mi się, że oglądam obraz sfilmowane kamerą, a następnie wrzucony w formie samograja. Ale po chwili okazało się, że tak nie jest. Kombinacja specjalnych filtrów i sztuczek możliwych tylko na Xboksie dała naprawdę zadziwiające efekty. Szczególnie, gdy zaczęła się jatka, a po kilku trafieniach udało mi się efektownie rozwalić wieżowiec. Animacja robotów jest prześliczna, ich wykonanie - bardzo mało anime'owe. Są bardzo realistyczne. Wyobraźcie sobie, że w fabrykach powiedzmy Toyoty produkowane są mechy dla armi japońskiej. Gdyby były, wyglądałyby tak, jak w Steel Batallion. Sterowanie tym gigantem to prawdziwa przyjemność. Wręcz śni mi się ta pozycja - na pewno sprowadzimy ją, gdy tylko będzie dostępna. Kapitalna gra.

Xbox Elder Scrolls: Morrowind

Oto prawdziwa gratka dla fanów klasycznego fantasy, a nie jakichś tam japońskich bajek o ekologii i bohaterstwie. The Elder Srolls III: Morrowind jest trzecią już częścią tego wielkiego erpega. Ale pierwszą, jaka ukaże się na jakiejkolwiek konsoli. Poprzednie części (a także ta) wyszły już wcześniej na peceta. Oczywiście wybór platformy docelowej był prosty – Xbox. Podobna do pecetowej architektura sprawiła, że gra po olbrzymim sukcesie na blaszakach bardzo szybko zawita w świecie prawdziwych graczy (hehehe). Hardkorowe pecetowe erpegi charakteryzują się przedstawieniem świata z perspektywy pierwszej osoby i nie inaczej jest w Morrowindzie. Grafika jest ładna i szczegółowa, a walkę możemy toczyć zarówno z perspektywy pierwszej, jak i trzeciej osoby (a będzie jej mnóstwo). Niestety, zaobserwowałem też pewne zwolnienia – gdy w okolicy pojawia się zbyt dużo postaci animacja potrafi nieźle chrupnąć. I to się raczej nie zmieni przed europejską premierą, która wyznaczona jest na koniec sierpnia.
Gra jest niemal całkowicie nieliniowa, jest oczywiście fabuła – główny wątek, ale zanim go skończymy możemy kręcić się po świecie, walczyć, eksplorować lochy i podziemia oraz rozwiązywać poboczne questy niemal w nieskończoność. Jak twierdzą producenci, czeka nas przynajmniej 200 (!) godzin zabawy. No i zupełnie inaczej niż w Finalach, mamy możliwość wielokrotnego przejścia gry zupełnie odmiennymi postaciami – czekają na nas między innymi czarodzieje, wojownicy, rycerze i barbarzyńcy. Klasyka fanatasy. Wersja na X'a jest łatwiejsza w obsłudze i przystępniejsza dla gracza niż pecetowa, a pad sprawdza się wyśmienicie. Z powodu wielkiej ilości tekstu nie usłyszymy w Morrowind głosów postaci – wszystko jest napisane. Na szczęście ktoś rozsądny pomyślał o zwiększeniu rozmiaru literek , tak żebyśmy mogli sobie z nimi poradzić bez wypatrywania sobie oczu.

multimedia MANTA

Od dziś nowa, najlepsza jakość!

MEMORY CARD 2Mega

MEMORY CARD 1Mega

STANDARD pad

Kompatybilny z PlayStation 2

Vertical Stand
z CD-Box do PlayStation 2

...i wiele innych

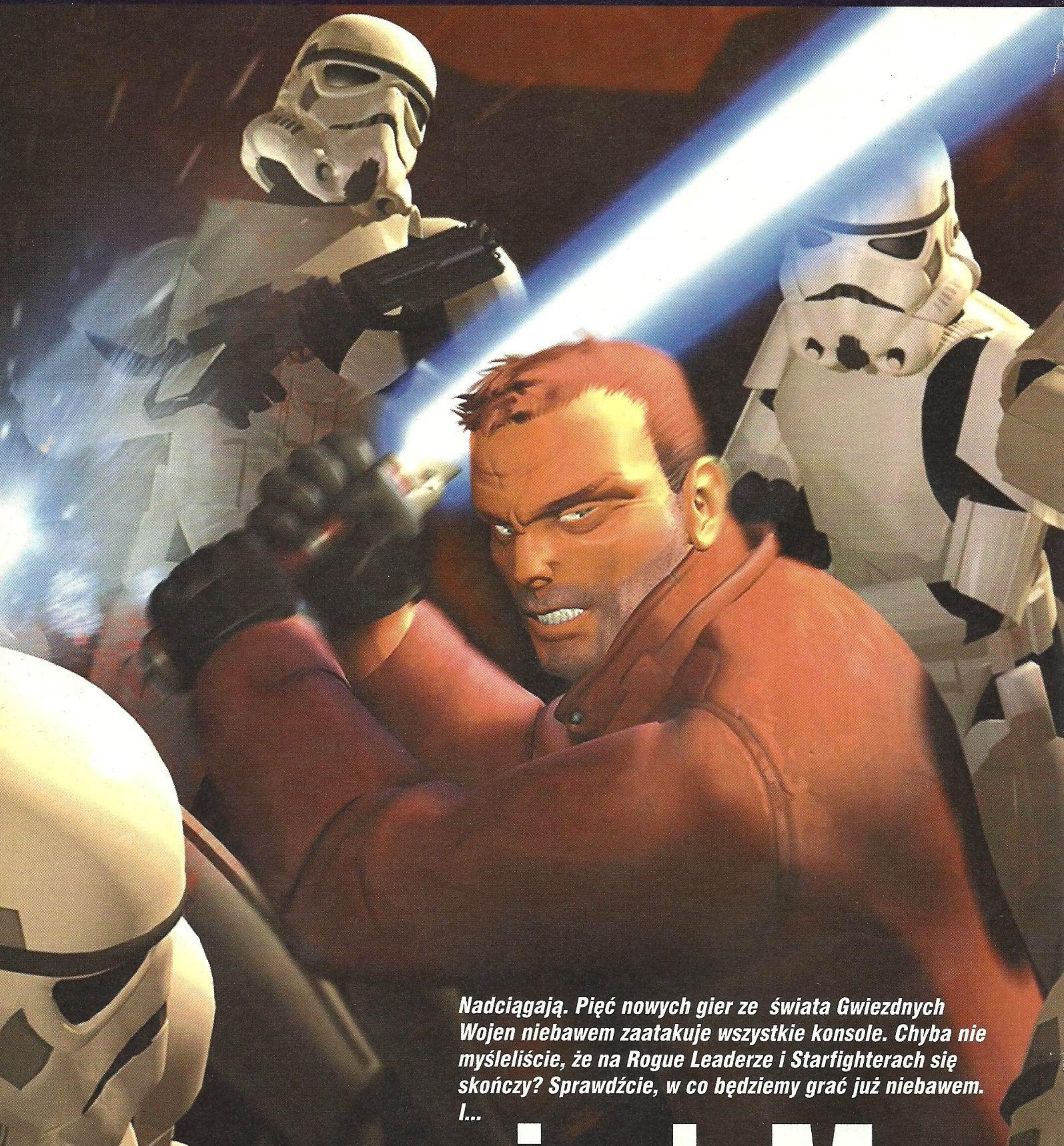
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju.

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej.

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów multimedia MANTA

MANTA
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



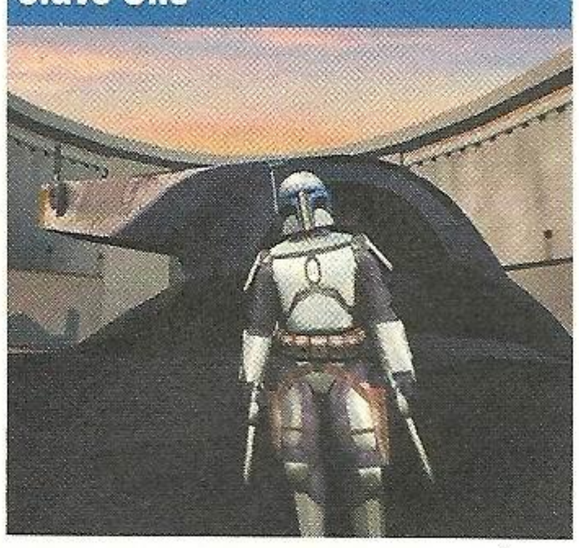
Nadciągają. Pięć nowych gier ze świata Gwiezdnych Wojen niebawem zaatakuje wszystkie konsole. Chyba nie myśleliście, że na Rogue Leaderze i Starfighterach się skończy? Sprawdźcie, w co będziemy grać już niebawem. I...

niech Moc będzie z Wami!

Bounty Hunter

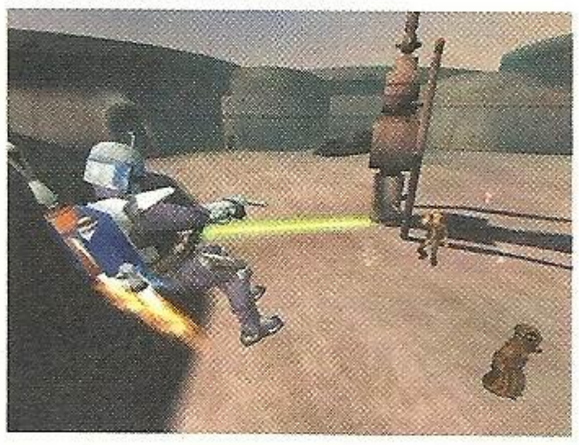
- platforma: PS2 i GCN
- termin: jesień 2002

Slave One



W tle zz Jango widzicie statek słynnego łowcy nagród (a potem jego jeszcze bardziej sławnego „syna") Slave-1. Bardzo ładnie się nazywa - „Niewolnik-1". Ciekawe, czy w Bounty Hunterze będzie nam dane polatać tą kupą złomu. Patrząc na Epizod Drugi i słuchając odgłosu bomb zrzucanych w stronę Obi-Wana, chcielibyśmy pokierować tym statkiem.
W sumie w Rogue Leaderze 2 można nim latać!

Od dawna marzyliśmy o wcieleniu się w bezlitosnego łowcę nagród. Podoba nam się etyka tego zawodu – czysty biznes, żadnych sentymentów. Dzięki ważnej roli, jaką odgrywa w Epizodzie 2 Jango Fett, nasze marzenia nareszcie się spełnią. Wprawdzie już jego „syn" Boba Fett odgrywał istotną rolę w „klasycznej" trylogii, ale dopiero teraz (i dlaczego dopiero teraz?) LucasArts postanowił wydać samodzielną grę z łowcą nagród w roli głównej. W końcu Jango Fett jest najbardziej chłodną postacią w Epizodzie II, a przecież gracze zawsze lubią wcielić się w antybohatera. To wcale nie jest dziwne, ani niepokojące – tak to w świecie rozrywki już jest, że postacie negatywne są dużo lepiej dopracowane, głębsze i najczęściej bardzo tajemnicze. A najlepszym tego przykładem jest właśnie Jango, czy wreszcie sam Lord Vader.
Star Wars Bounty Hunter rozgrywa się gdzieś pomiędzy Epizodem I a II. Jango Fett dostał zlecenie na przywódcę jakiegoś tajemniczego kultu, cechującego się okrutnymi rytuałami. Zadanie byłoby łatwe, gdyby nie fakt, że Fett ma konkurenta w postaci innego łowcy nagród, któremu zalazł swojego czasu za skórę. Wszystko byłoby w porządku, ale LucasArts nie może (Moc nie pozwala, czy co?) uczynić „złego" główną postacią gry – dlatego Jango jest bardzo skutecznie „wybielany", a przynajmniej przedstawiany w lepszym świetle. Fakt, jest zły i jego postawa jest naganna (hehehehe), ale „oni" są jeszcze gorsi...
Akcja w Bounty Hunter pokazywana jest z niezwykle popularnego ostatnimi czasy ujęcia kamery – zza pleców postaci. Jango ma w swoim arsenale standardowe wyposażenie łowcy nagród, czyli to wszystko, co mogliśmy obejrzeć w „gwiezdnowojennych" filmach u Jango lub u Boby: jetpack wraz z wyrzutnią rakiet, wystrzeliwana linka do krępowania przeciwników, laser do wycinania otworów w opornych drzwiach. Będzie też miotacz płomieni i skaner oraz kilka innych zabawek wymyślonych specjalnie

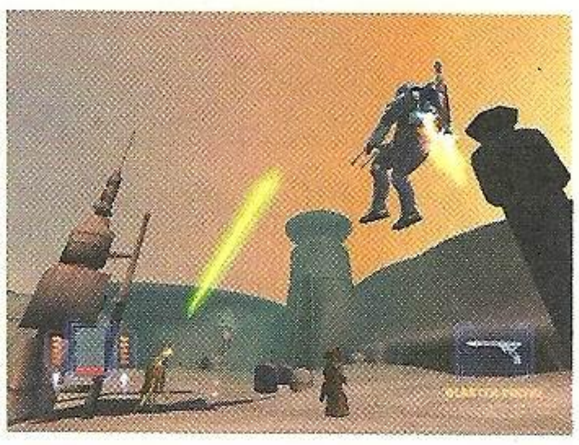


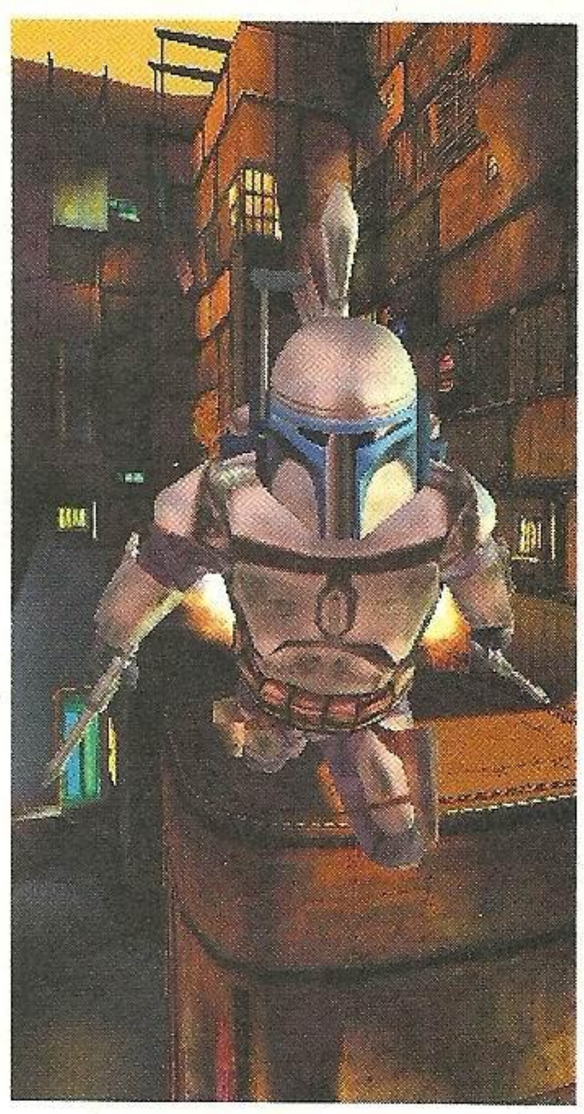
Podobnie jak Boba, Jango Fett jest jedną z najchłodniejszych postaci w universum Star Wars.

■ Strafe'owanie i lokowanie celu z pewnością ułatwi liczne pojedynki z nieprzyjaciółmi.

■ Karabin snajperski ze specjalnym celownikiem przyda się podczas łowów.

dla potrzeb gry. Najważniejsze są jednak dwa laserowe blastery, dzięki którym Jango może jednocześnie „negocjować" z dwoma przeciwnikami. A będzie ich sporo – skorumpowani politycy, przekupni policjanci, potężni szefowie mafii, czy najzwyklejsi bandyci – tych ostatnich zresztą najwięcej, bo tego ścierwa kręci się po galaktyce po prostu multum.
Wraz z Jango zwiedzimy osiemnaście rozbudowanych poziomów rozrzuconych po sześciu planetach, w tym obowiązkowo Tatooine i co nas dużo bardziej cieszy – Coruscant. W międzyczasie dowiemy się, w jaki sposób Jango został „przybranym ojcem" armii klonów i zapewne spotkamy hrabiego Dooku.
Jak widać na załączonych obrazkach, Bounty Hunter wygląda nieźle, a momentami nawet świetnie. Coś, czego na obrazkach nie uświadczycie, to przepiękne efekty świetlne i otoczenie odbijające się w wypolerowanej zbroi Fetta. Do tego dochodzi mnóstwo przeciwników na ekranie, bardzo solidne tekstury oraz możliwość latania na jetpacku i ostrzeliwania z powietrza przeciwników. Wprawdzie kod czasami nie wyrabia się z przetworzeniem tego wszystkiego, ale Bounty Hunter ma jeszcze trochę czasu zanim wyruszy do akcji.



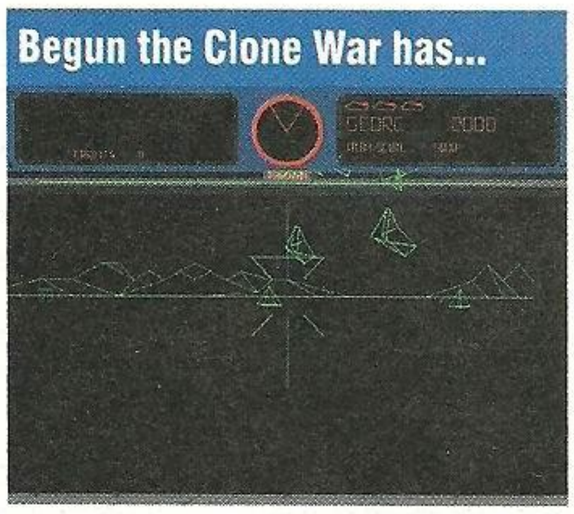


Lucas Arts nie poprzestał na zrobieniu ładnej grafiki – muzyka pochodzi prosto z Epizodu II, choć dodanych zostanie kilka specjalnie skomponowanych kawałków. Efekty dźwiękowe są tworzone przez Skywalker Sound czyli ekipę odpowiedzialną za dźwięk w Epizodzie I i II. Za to wszystkie filmiki w grze tworzy Industrial Light & Magic, czyli najlepsza firma od efektów specjalnych na świecie.
Na koniec mała niespodzianka – Jango przemówi do nas swoim „prawdziwym" głosem – czyli głosem Temuery Morrisona, który wcielił się w tę postać w Epizodzie II.
Bounty Hunter zapowiada się nieźle. Chłodna postać, ładna grafika, ostra, choć bezkrwawa jatka oraz fachowcy opracowujący dźwięk. Do pełni szczęścia brakuje tylko trybu multiplayer. Bo Bounty Hunter jest grą dla samotników, co zresztą jest zgodne z etyką zawodu. Po co pracować w duecie i dzielić się nagrodą?
W „nie tak bardzo złego, na jakiego wygląda" łowcę nagród wcielimy się już jesienią. Niech blastery będą z Wami... Zawsze.

The Clone Wars

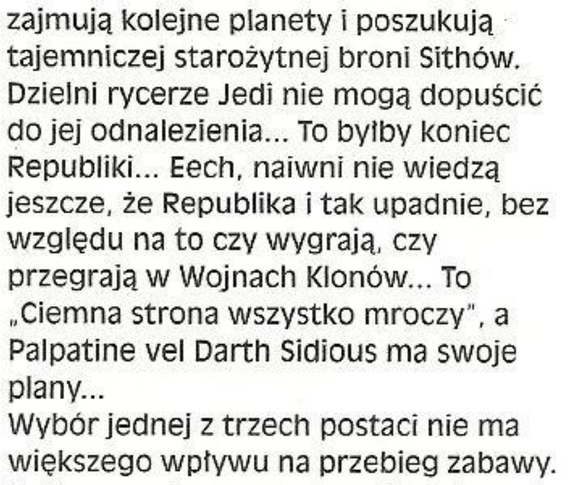
- platforma: PS2 i GCN
- termin: jesień 2002

■ Clone Wars to ostra strzelanina ze sporą liczbą wehikułów bojowych. Będzie także walka na miecze świetlne.



Battlezone na PC to remake starej, a nawet bardzo starej, bo ponad dwudziestoletniej gry z automatów. Jeździło się czołgiem i strzelało do wrogów. Piękna wektorowa grafika (patrz obrazek) i wysoki poziom trudności. W uwspółcześnionej wersji (Battlezone i Battlezone II) mieliśmy skrzyżowanie RTS i FPP – proste zarządzanie surowcami i jednostkami oraz dużo szybkiej walki. Wygląda na to, że The Clone Wars będzie bardzo podobne... Dobrze to, czy źle? Naszym zdaniem dobrze. Klasyczne RTS nie pasują za bardzo do konsoli, a różnorakie strzelanki są za mało skomplikowane dla starych wyjadaczy. Trzymamy kciuki za The Clone Wars.

Clone Wars, czyli Wojny Klonów. Ich rozpoczęcie widzieliśmy pod koniec Epizodu II. Monumentalne! Ale co dalej? Możemy poczekać trzy lata na premierę kolejnej części filmu lub samemu wziąć udział w tworzeniu historii tej „odległej galaktyki", grając w nową produkcję Lucas Arts na PlayStation 2 i GameCube.
W Wojnach Klonów mamy do woboru trzy postacie – rycerzy Jedi. Znacie ich, to: Mace Windu, Obi-Wan Kenobi i Anakin „będę Vaderem" Skywalker.
Naszym zadaniem będzie poprowadzenie zastępów sklonowanych żołnierzy Republiki do zwycięstwa nad wojskami Confederacy of Independent Systems hrabiego Dooku.
Armie droidów pod wodzą hrabiego zajmują kolejne planety i poszukują tajemniczej starożytnej broni Sithów. Dzielni rycerze Jedi nie mogą dopuścić do jej odnalezienia... To byłby koniec Republiki... Eech, naiwni nie wiedzą jeszcze, że Republika i tak upadnie, bez względu na to czy wygrają, czy przegrają w Wojnach Klonów... To „Ciemna strona wszystko mroczy", a Palpatine vel Darth Sidious ma swoje plany...
Wybór jednej z trzech postaci nie ma większego wpływu na przebieg zabawy. Fakt, scenariusze poszczególnych rycerzy Jedi różnią się między sobą, ale to wszystko. Podczas wyboru postaci będziemy się kierować bardziej sympatią niż pragmatyzmem.
Clone Wars jest w ogólnym zarysie zbliżone do Rogue Leadera, Starfightera i pewnej gry z pieca (ale o tym później). Przed nami szesnaście misji-kampanii, w których wykonywać będziemy rozmaite zadania. Dobrze jednak znane każdemu z fanów wymienionych gier – eskortowanie, obrona i rozwalanie każdego przeciwnika, który będzie miał pecha wejść nam na celownik. Jednak w przeciwieństwie do Rogue Leadera czy Starfightera, rozgrywka będzie bardziej strategiczna, a zdecydowana większość misji będzie miała miejsce na powierzchni planety lub tuż nad nią.
A jak już przy planetach jesteśmy. W The Clone Wars walczyć będziemy na Kashyyyk, zalesionej planecie zamieszkanej przez Wookich, w skutych lodem ruinach Rhen Var oraz na Geonosis, którą mogliśmy już zobaczyć w Epizodzie II. To jednak nie wszystko. Będą także trzy inne planety. Nie wiemy jeszcze jakie, ale mamy nadzieję, że Tatooine wśród nich nie będzie... Trochę się już nam opatrzyła, tylko ten piasek, Jawowie, piasek, Tuskeni oraz... Całe morze piasku.
W The Clone Wars nie zabraknie wielu pojazdów bojowych do kierowania. Ot choćby AT-SX, czyli kroczące roboty - protoplasci gigantycznych AT-AT z „klasycznych" Star Warsów. Będziemy, więc jeździć, kroczyć i latać. W sumie po jednej i drugiej stronie tego konfliktu wystąpi trzydzieści maszyn różnego typu. Czasami trzeba będzie pomachać trochę mieczem świetlnym. W końcu wcielamy się w rycerza Jedi, a nie zwykłego żołnierza, klona czy najemnika.
W multiplayerze znajdzie się miejsce dla czterech graczy w wersji na GameCube oraz dwóch na PlayStation 2. Misje dla wielu graczy są podobne do tych znanych z gier FPP – Duel, czyli coś w rodzaju deathmatchu, King of the Hill, czyli obrona wyznaczonej pozycji i Conquest, który zapowiada się świetnie. Dwa zespoły stają przeciw sobie i walczą o zniszczenie bazy przeciwnika. Pomiędzy bazami są rozmieszczone posterunki, których zajęcie przynosi korzyść w postaci wieżyczek laserowych i dodatkowych jednostek kierowanych przez sztuczną inteligencję.
The Clone Wars przypomina pewną grę z peceta - Battlezone II. Ale nic w tym dziwnego, bo stworzyła ją ta sama firma – Pandemic Studios. Zła wiadomość jest jednak taka, że Army Men RTS, również jest dziełem Pandemic'ów... Ale nie martwmy się na zapas, bo The Clone Wars wygląda i zapowiada się świetnie. No i jeszcze jedno - Wojna Klonów zacznie się jesienią.



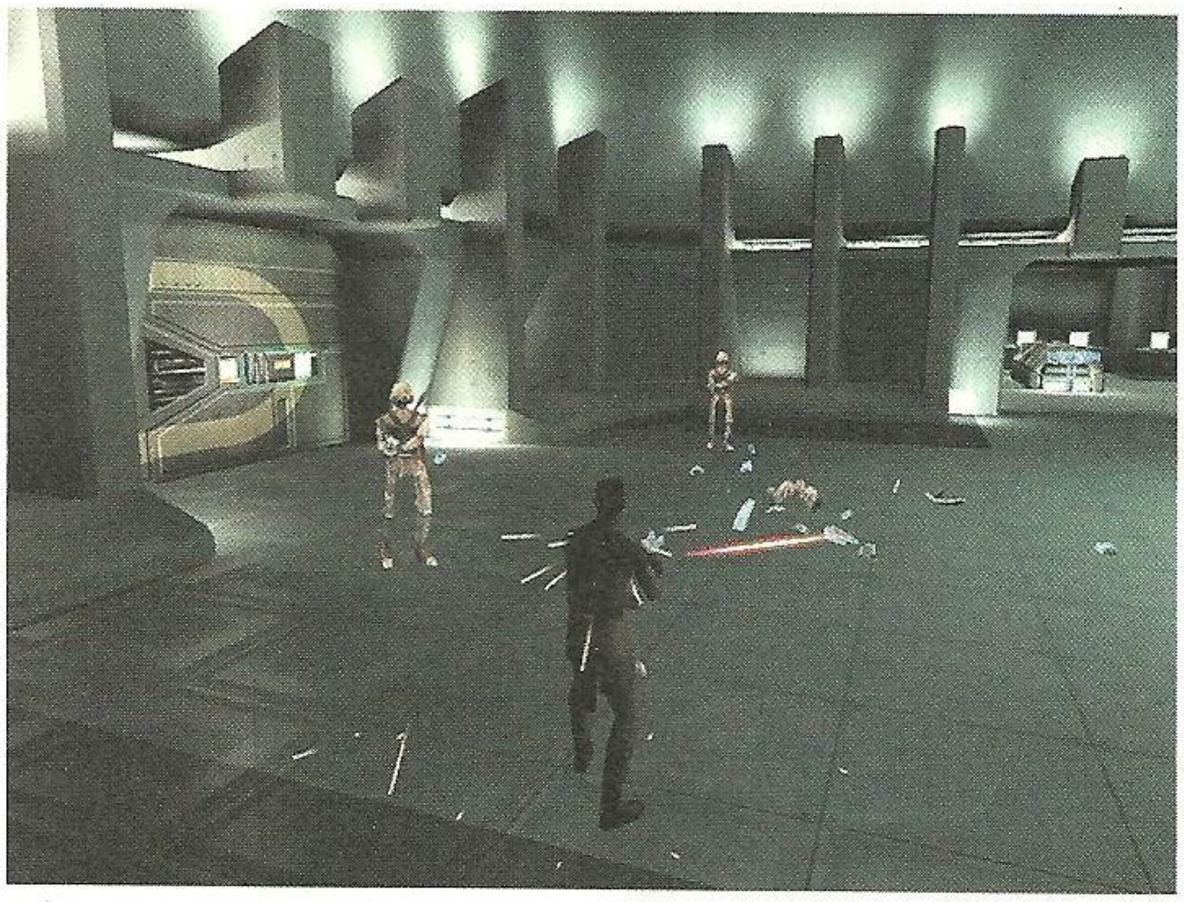
„Begun the Clone War has!" - rzekł mistrz Yoda do Obi-Wana Kenobiego. I rzeczywiście - zaczęło się.

■ Jeśli pamiętacie Epizod 2, z pewnością kojarzycie ten pojazd. Kapitalnie wybuchł.

Knights of the Old Republic

■ platforma: Xbox
■ termin: zima 2002

Na E3 Lucas Arts nie ujawniło zbyt wielu szczegółów na temat erpega tworzonego przez BioWare na Xboxa.

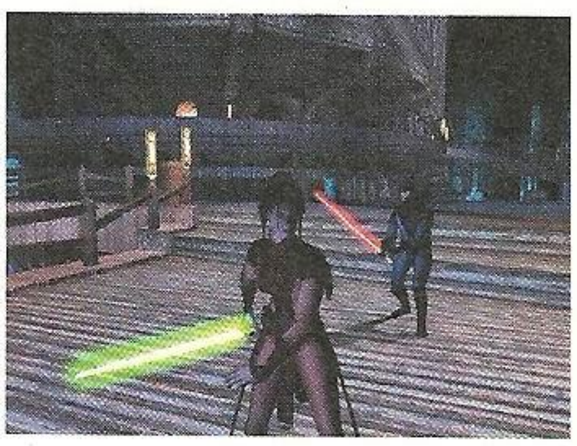


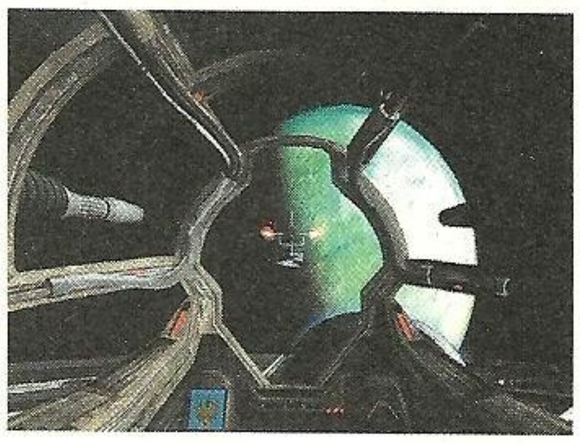
■ Jak widać, miecze świetlne były znane na wiele lat przed wydarzeniami w Epizodach.

Wiadomo, że akcja jest umiejscowiona w tym samym wszechświecie, ale na cztery tysiące lat przed narodzinami Anakina Skywalkera. Nie ma więc szans na spotkanie żadnej ze znanych nam postaci. Co najwyżej możemy poznać praprapraprapradziadka mistrza Yody.

Czego jesteśmy pewni – akcja toczy się wokół konfliktu pomiędzy Sithami a rycerzami Jedi. I jak to w erpegach bywa, dzięki swojemu postępowaniu możemy opowiedzieć się po jednej ze stron konfliktu. Droga spokoju i opanowania to droga jasnej strony Mocy. Pośpiech, gniew i brutalne rozwiązywanie problemów, które można załatwić delikatniejszymi metodami, sprowadzi nas nieuchronnie na pełną cierpienia i strachu ścieżkę ciemnej strony. Może i nie jest potężniejsza, ale szybsza, bardziej nęcąca i trochę ciekawsza. W sumie nie ma się co patyczkować.

Oczywiście na początku tworzymy naszego młodego Jedi. Wybieramy rasę (jedną z pięciu) i jeden ze schematów (archetypów) postaci spomiędzy około trzydziestu (oczywiście nie dane nam było dowiedzieć się jakich). Następnie wybieramy jedną z „profesji". W Knights of the Old Republic są trzy podstawowe profesje – Soldier czyli żołnierz (wojownik w erpegach fantasy), Scoundrel (Han Solo czy Lando Carlissian) – łotr, cwaniak (złodziej) i Scout, czyli zwiadowca lub ranger. To oczywiście dopiero początek naszej drogi. Dalszy rozwój zależeć będzie od tego, jakich umiejętności się nauczymy i jak rozdzielimy punkty doświadczenia. Oczywiście LucasArts zepsułoby nasze radosne domniemania podając jakieś konkretne informacje, ale nie zrobili tego i wszystkiego trzeba się domyślać.





Samą zabawę rozpoczynamy jako nieświadomy niczego człowiek czy inny humanoid. Napotkany przypadkiem rycerz Jedi uświadamia nam o drzemiącej w nas Mocy. Reszta zależy od nas, choć oczywiście nie do końca. Knight of the Old Republic nie da nam szansy całkowitego panowania nad własnymi losami – trzeba będzie trzymać się scenariusza i oby był on jak najmniej liniowy.

W KotOR nie zabraknie minigierek, które umilą czas i zapewnią wytchnienie. Może w końcu będziemy mieli możliwość rozegrania partyjki osławionego sabacca, czyli gry karcianej, w której mistrzami byli Lando Calrissian i Han Solo (Solo wygrał przecież Sokoła Millenium właśnie w sabacca). Tylko czy Jedi mogą uprawiać hazard? Za to na pewno mogą strzelać do wrogo usposobionych statków kosmicznych z laserów i tego rodzaju rozrywki też nie zabraknie.

Jak widać gra jest w pełni trójwymiarowa, lokacje dosyć spore, ale prawdę mówiąc, nie wygląda to zbyt imponująco. Postacie ruszają się trochę sztywno, a tekstury nie imponują szczegółowością. Nie jest to jednak najważniejszy aspekt erpega. Mamy nadzieję, że grywalność i fabuła sprawią, że KotOR będzie jednak pozycją wartą wydania pieniędzy.

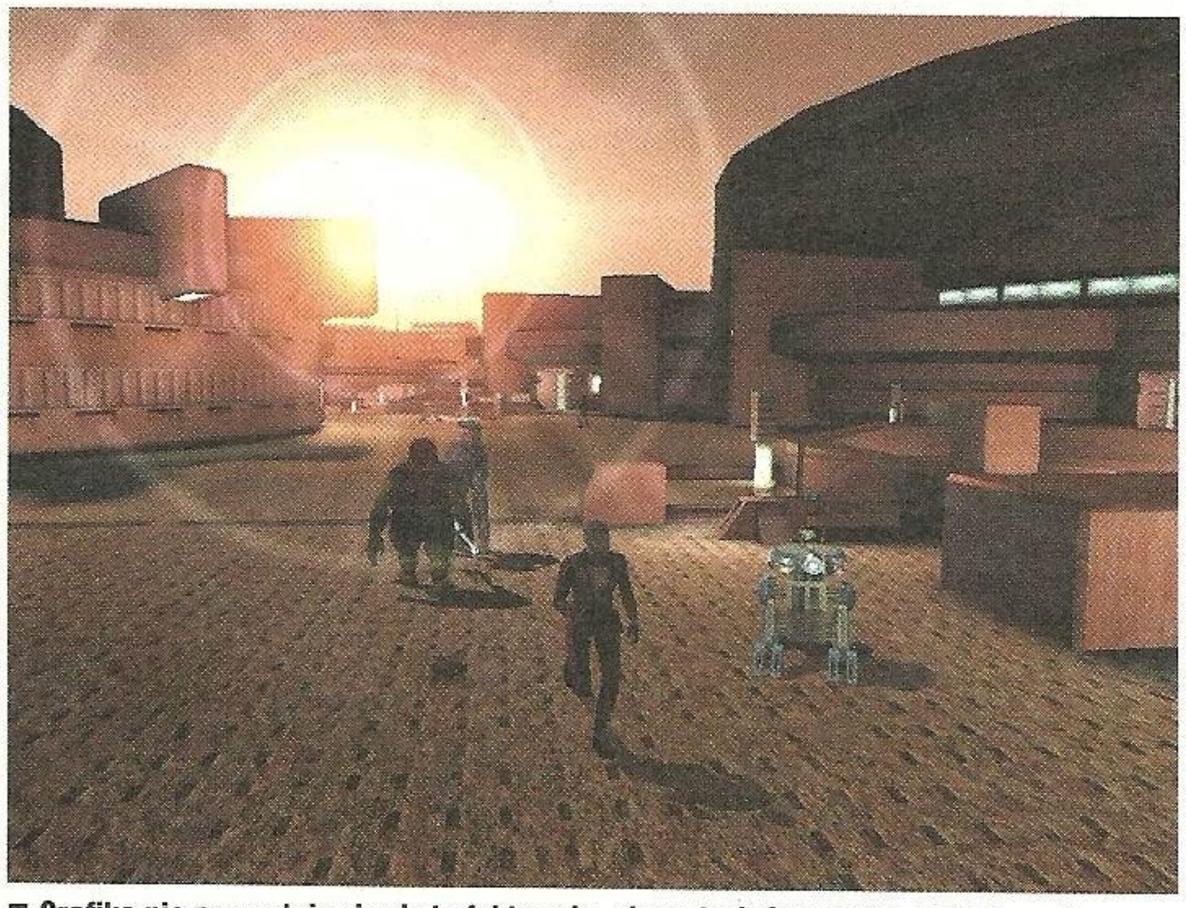
Główną kwaterą i jednocześnie domem dla naszego bohatera i całej drużyny, która będzie się składać z maksymalnie trzech postaci, będzie wierny statek kosmiczny – Ebon Hawk (Hebanowy Jastrząb). Tu się wyleczymy, podszkolimy, zidentyfikujemy i przechowamy różne znaleziska i tym podobne. Przy pomocy Hawka będziemy także podróżować między odległymi systemami i planetami.

System walki jest pomyślany tak, żeby gra nie zamieniła się w bezmyślną, choć przyjemną łomotaninę po przyciskach. Akcje są predefiniowane, możemy tylko dodawać nowe ciosy w miarę robienia postępów w trudnej sztuce władania mieczem świetlnym. Skuteczność ataków nie będzie zależeć od naszego refleksu i szybkośći wciskania poszczególnych kombinacji. Jednak wydaje się, że w tym aspekcie może się jeszcze dużo zmienić. Podobnie zresztą jak w wielu innych.

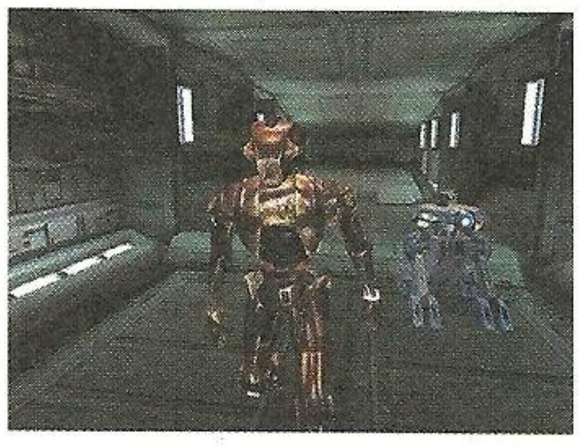
Biorąc pod uwagę bardzo skąpą ilość informacji oraz bardzo krótkie demo KotOR, jakie zaprezentowano na E3, zaczynamy powątpiewać w listopadową datę premiery.

Rycerze Starej Republiki

Niestety, nie będzie nam dane pokierować żadnym ze znanych rycerzy Jedi. Podobno jednak w kwaterze głównej Lucasa istnieje olbrzymia komputerowa baza danych, do której wprowadzane są informacje na temat wymyślonych przez autorów licznych książek, komiksów, czy wreszcie samego Lucasa postaci, miejsc i wydarzeń. Może się więc okazać, że spotkamy przodków Skywalkerów, Obi-Wana czy wreszcie samego mistrza Yodę (albo jego dziadka).

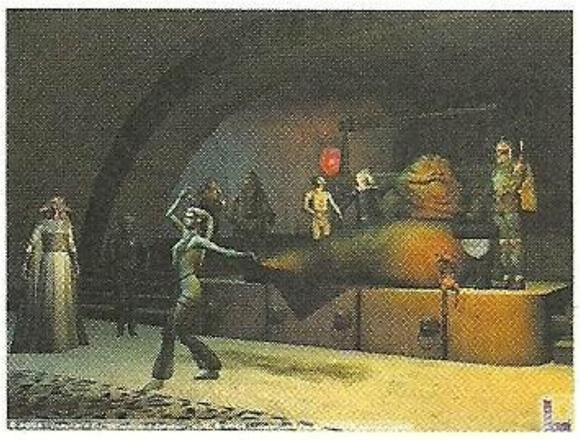


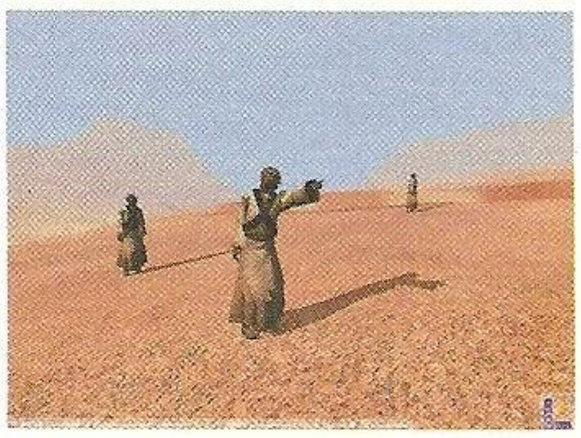
■ Grafika nie prezentuje się zbyt efektownie, ale za to świat gry ma być olbrzymi.



Galaxies: An Empire Divided

- platforma: PS2 i Xbox
- termin: 2003



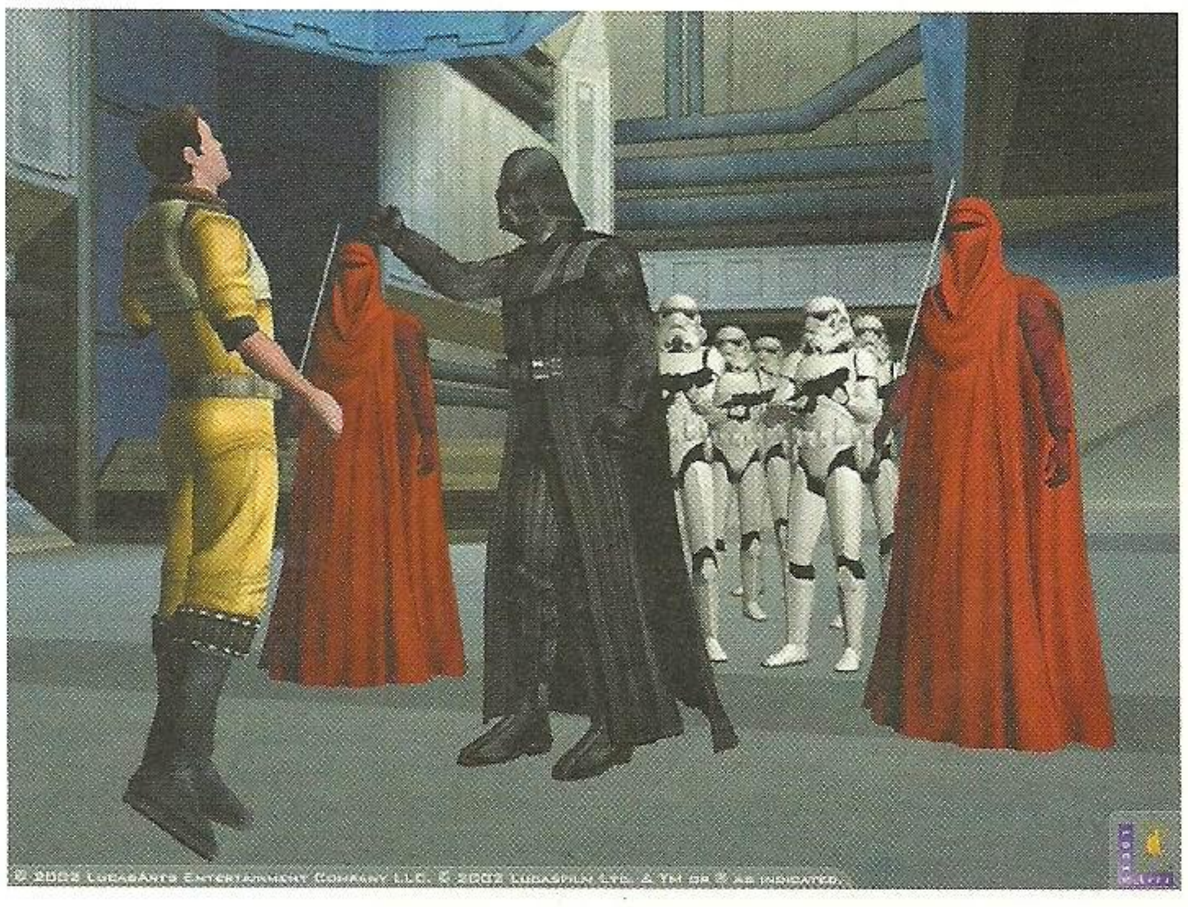


Jesteście świadkami narodzin nowego gatunku gier na konsole - MMORPG. Jak to rozszyfrować? Massively Muliplayer Online Role-Playing Game. Trochę długa nazwa, a chodzi przecież „tylko" o to, że tysiące graczy z całego świata może jednocześnie uczestniczyć w grze, przeżywać rozmaite przygody we (wszech)świecie Star Wars, a nawet zwyczajnie w nim żyć... Tylko kto zechce prowadzić spokojne życie famera wilgoci na Tatooine, gdy cała galaktyka będzie do jego dyspozycji?

Gracze pecetowi już to znają. Gry MMORPG takie jak Ultima Online i EverQuest zdobyły olbrzymią popularność, choć trzeba przyznać, że głównie w bardziej „cywilizowanych" krajach niż nasza ukochana ojczyzna. Przeszkodą jest (a jakże by inaczej) powszechny, tani i szybki dostęp do Internetu.

Tak naprawdę niewiele więcej wiadomo o wersji na konsole. Dużo bardziej zaawansowane są prace nad wersją pecetową gry i możemy was zapewnić, że zapowiada się naprawdę wspaniale. Coś jak Phantasy Star Online, tylko na dużo większą skalę. No i oczywiście w klimacie Gwiezdnych Wojen, a to niepodważalna zaleta.

Nasze „życie" w Star Wars Galaxies ma się rozpocząć mniej więcej w czasie zniszczenia pierwszej Gwiazdy Śmierci, czyli po wydarzeniach przedstawionych w „klasycznych" Gwiezdnych Wojnach – Epizodzie IV „Nowa Nadzieja". Nie można chyba wybrać lepszego okresu – konflikt



pomiędzy Imperium a Rebelią wchodzi w decydującą fazę i w galaktyce robi się naprawdę ciekawie.

Autorzy zapewniają, że zwiedzimy wiele planet. Zostaniemy pozytywnymi bohaterami, łowcami nagród czy przemytnikami a wszystko ma zależeć od naszego wyboru. Opowiemy się po słusznej stronie (Imperium) lub po stronie przebrzydłych buntowników z Rebelii, którzy pragną zburzyć panujący w galaktyce ład... Można będzie wcielić się w rycerza Jedi i przejść na Ciemną Stronę, spotkać Dartha Vadera, a może i samego Imperatora – kusząca perspektywa!

Star Wars Galaxies to chyba najbardziej ambitny projekt, jaki jest przygotowywany przez Lucas Arts i Sony Online Entertainment na PlayStation 2 i Xboxa. Do pracy zostali zwerbowani fachowcy mający doświadczenie w tworzeniu tego typu gier – pracowali wcześniej właśnie nad Ultima Online i EverQuest na PC.

Tyle że nie znamy nawet przybliżonej daty wydania. Jedno jest, jak na razie, pewne – jeszcze nie raz przeczytacie o Galaxies.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

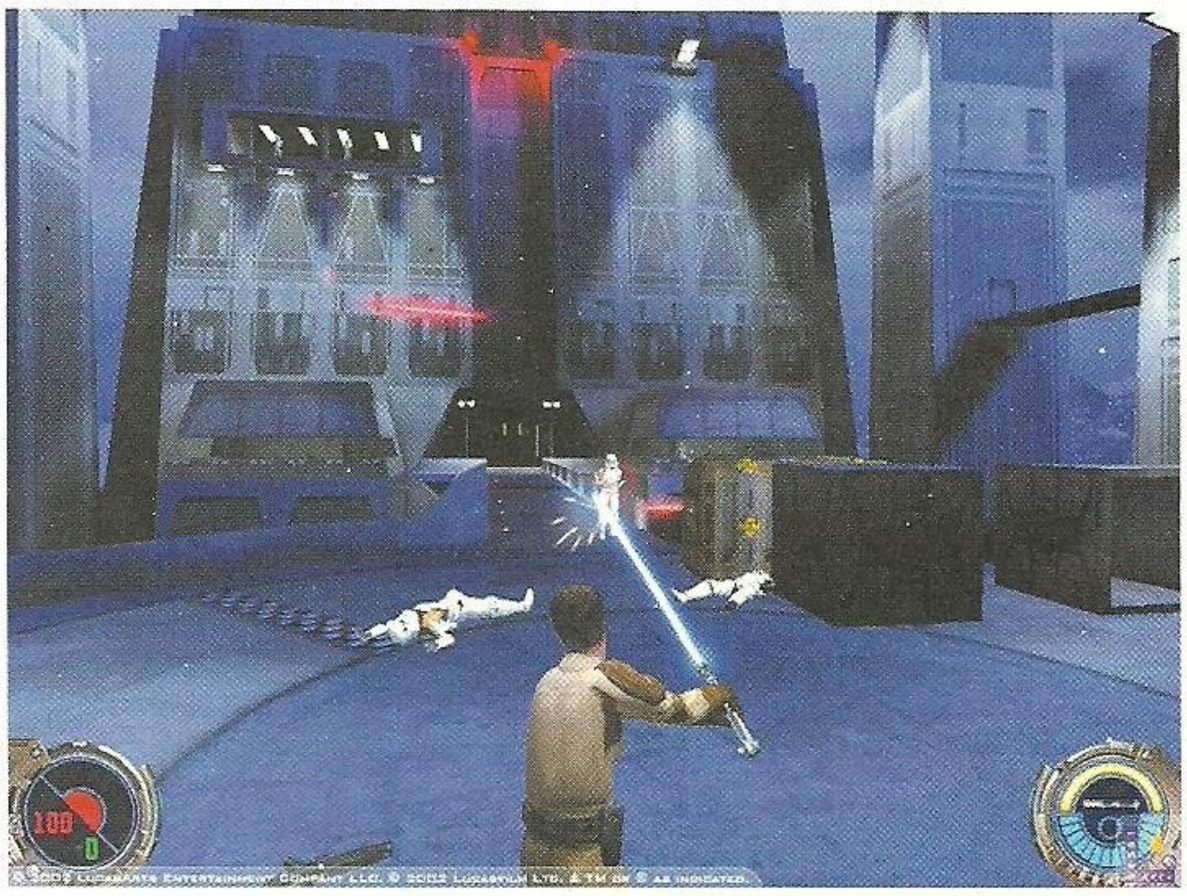
- platforma: GCN i Xbox
- termin: 2002/2003

Prosto z E3 naprawdę elektryzująca wiadomość dla wszystkich fanów Gwiezdnych Wojen, którzy zazdroszczą pecetowcom tej świetnej gry FPP. Jedi Knight II zostanie wydany na Xboxa i GameCube!

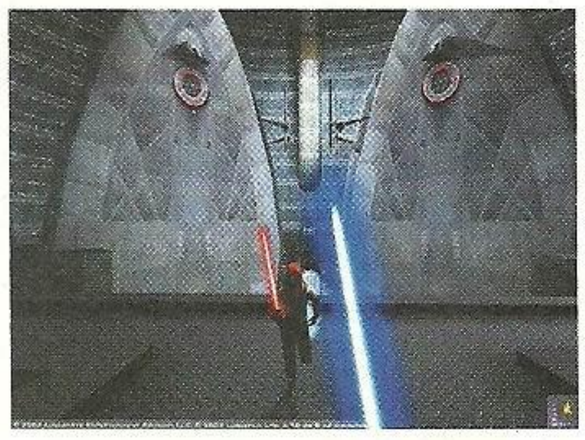
W Jedi Outcast wcielimy się (a jakże by inaczej) w dzielnego rycerza Jedi po przejściach - Kyle'a Katarna (Kyle był także bohaterem pierwszego Jedi Knight'a, wydanego kilka lat temu na PC). Do przejścia wiele poziomów, do pokonania wielu szturmowców (o innych przeciwnikach nie wspominając). Kyle niebyłby prawdziwym Jedi, gdyby nie mógł machać mieczem świetlnym. Więc macha nim, tnie i rąbie, a kamera podczas takiej sieki pokazuje akcję zza pleców bohatera.

Jedi musi też używać Mocy (to taka tajemnicza siła łącząca wszystkie żywe istoty we wszechświecie i pozwalająca Jedi wyprawiać te wszystkie sztuczki). No i używa, odpycha, dusi na odległość, szybko biega, czy skacze. Zapowiada się ciekawie.

Na wypasionym pececie Jedi Knight II prezentuje się bardzo efektownie. Świetnie oddano klimat Star Warsów, jak choćby sterylnie czystych pomieszczeń w budynkach Imperium. Postacie są bardzo efektownie animowane i bardzo szczegółowe, a efekty świetlne znakomicie komponują się z otoczeniem. Z pewnością identycznie będzie na Xbox'ie i GameCube – autorzy obiecują wierną konwersję z oryginału.



Podobnie jak w przypadku Star Wars Galxies, konsolowe wersje Jedi Outcast są w bardzo wczesnym stadium produkcji i nie spodziewamy się ich wcześniej niż pod koniec roku (więcej być może jeszcze później). Na więcej szczegółów dotyczących tej pozycji i ewentualnych zmian, jakie nastąpią podczas konwersji z pieca musimy jeszcze trochę poczekać. Mimo to na podstawie wersji PC śmiało możemy stwierdzić, że Jedi Outcast jest sto razy lepszą grą od Obi-Wana na Xboxa. Pozostaje tylko czekać...



International Superstar Soccer 2

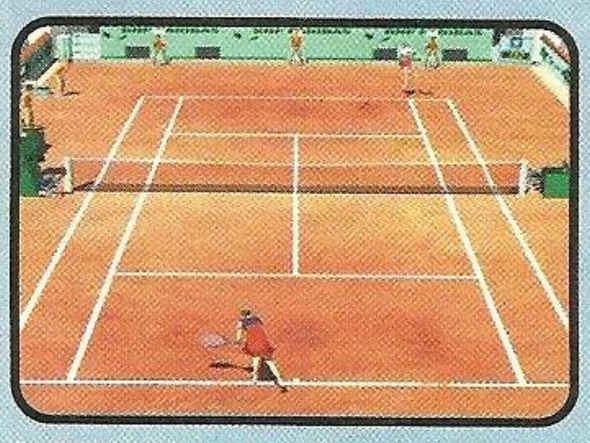
Wydawca: Konami **Liczba graczy: 1-4**
Producent: KCEO **Konsola: PS2/GCN**
Ocena: 6.1

Skakanie z radości i merdanie ogonem jest tu wybitnie niewskazane. Jeżeli ktoś z Was łudził się, że ISS2 będzie dobry, to już wie, że coś poszło trochę inaczej.
Po bardzo średnim ISS nadeszła pora na bardzo średniego ISS2. Konami Osaka z dużym samozaparciem niszczy legendę tego tytułu. Z tak dużym, że potrzeba jeszcze większego samozaparcia, żeby w ogóle zagrać w ich dziełko. ISS2 ma być z założenia konkurencją dla FIFA od EA Sports, ale nawet to mu nie za bardzo wychodzi. Gra jest po prostu przeciętna do bólu. Zręcznościowa w złym tego słowa znaczeniu. Red Card Soccer jest zręcznościowy i zabawny, fajny i tak dalej. ISS 2 nie. Zero taktyki, finezji, brzydka, zacinająca się animacja, fatalna grafika (skąd oni wzięli tekstury trawy? Z kretowiska czy z boiska okręgówki?). Fizyka piłki plażowej, no po prostu same atuty.
ISS 2 to coś dla lubiących hokejowe wyniki, a nawet te z piłki ręcznej. Piłkarze są radośni; biegają po całym boisku, nie licząc się z możliwością straty bramki. Nie można wypracować żadnego własnego stylu. Strzelamy gola, po chwili tracimy, potem znowu, a ten, co przeprowadza ostatnią akcję w meczu zapewne wygra. Oczywiście w multiplayerze, grając samemu, gromimy przeciwników jak leci.
ISS2 ma marne tempo (choć można je trochę podkręcić w opcjach). Sterowanie jest nieprecyzyjne, a widoki z kamer w większości kiepskie. Fakt, że po dłuższym graniu zaczyna być trochę lepiej, ale to nadal za mało, aby stwierdzić, że ISS2 jest dobry. Ma pewien urok, ale brakuje mu głębi i żywotności PES. Nie jest to dobry wybór. Podobnie jak FIFA. Jak chcecie zagrać w realistyczną i fajną piłkę nożną, a lubicie strzelać dużo bramek, to kupcie sobie PES i grajcie na najłatwiejszym poziomie. Wtedy zrozumiecie.

Marcellus

Next Generation Tennis

Wydawca: Wanadoo **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Carapace **Konsola: PS2**
Ocena: 4.5



Co poniektórym spryciarzom wydaje się, że jeżeli nie wyszedł jeszcze Sega Sports Tennis na PS2, to można bezkarnie kopiować pomysły Japończyków i wypuszczać je na rynek.
A tym spryciarzem jest Wanadoo, które wykupiło licencję na kilka dość znanych w tenisie nazwisk i szybciutko stworzyło grę. A skoro szybciutko, to po łebkach i na odwal się.
Nie wydaje mi się, żeby nazwiska pokroju Gustavo Kuertena czy Tima Henmana oraz Eleny Dementievej wystarczyły do sprzedania tej gry. Może się mylę, ale nie są to bardzo znane postacie, choć bez wątpienia świetni gracze. Ale to nie ta sama klasa marketingowa, co Agassi czy siostry Williams. Zresztą to nieważne. Ważne jest to, że Next Generation Tennis dość bezczelnie powiela pomysły programistów Segi. Czy jest na to jakiś paragraf? Poczynając od treningu, który jest oparty na tym samym pomyśle tylko, że brzydszy i mniej zabawowy. A na karierze kończąc, gdzie tworzymy zawodnika, a potem trenujemy go i wystawiamy w turniejach – taka zubożona wersja tego, co mogliśmy zobaczyć w Virtua Tennis.
Wizualne podobieństwa są dość wyraźne, ale NGT wygląda po prostu gorzej. Zawodnicy są brzydsi, animacja gorsza, zabawa wolniejsza, a błędów jest całkiem sporo – widać, że piłka jest za daleko, aby ją sięgnąć, ale mimo wszystko się udaje. Sytuacja odwrotna też się zdarza.
Grywalność – bez porównania. Choć wydawałoby się, że zasady są podobne. Różnica jest jednak kolosalna. Brakuje tej dynamiki i szybkości zabawy, która cechowała produkty Segi. Sterowanie nie jest tak dokładne i przyjazne. Grać się da, ale to nie to samo. To tak jakby młodszy brat założył ubranie starszego i spróbował iść na podryw w za dużych butach i rękawach sięgających ziemi. Marne szanse, ale może znajdzie się ktoś niedowidzący, kogo skusi „Tenis Następnej Generacji" (do której się w tym momencie nie poczuwam).

Marcellus

Shifters

Wydawca: 3DO **Liczba graczy: 1**
Producent: 3DO **Konsola: PS2**
Ocena: 4.0

Shifters to gra o pewnym niezwykłym rycerzu. Co w nim niezwykłego, spytacie? Czy ratuje smoki z łap krwiożerczych księżniczek, a może zamiast ganiać po polu bitwy z językiem na wierzchu, gra w karty?
Nie, jego niezwykłość polega zgoła na czym innym. Otóż wyobraźcie sobie, że ów jegomość dość dobrze zna się na magii i to pozwala mu na przybieranie różnych zwierzakowatych form. Oprócz tej zdolność nasz bohater biega w pełnym uzbrojeniu (miecz, tarcza, zbroja), jak mało który sprinter. I do tego jak zawija nogami! Tak zasuwa, że aż kopie się piętami w tyłek. Ale koniec tych żartów. Teraz szybko sprawdźcie wydawcę tej gry...
3DO i wszystko jasne! Co mogę jeszcze powiedzieć? Właściwie to już kończę tę recenzję. Heh, ale nie po to siedzę na ciepłym stołku recenzenta, aby tylko zbierać profity. Czasami trzeba się pomęczyć, a życzliwe 3DO ciągle dostarcza nowych wrażeń i doświadczeń.
Shifters ma być nieoficjalną kontynuacją Warriors Might and Magic. Historia – bardzo zły i potężny kolega niszczy, zabija i grabi. Gracz wskakuje w buty dobrego, pięknego, silnego rycerza-lekkoatlety i musi powstrzymać złego pana. Cóż za pomysłowość i oryginalność. A jakie wykonanie! And the Oscar goes to...
Wpadamy do zamku i widzimy pierwszego wroga. Maniakalnie bijemy w X i obserwujemy, jak rycerzyk zamaszyście macha swym orężem. Ciosy wchodzą w potwora i słychać ciche chlup-chrup. Kiedy pasek, który pokazuje się nad głową oponenta, zjedzie do zera, to pada u naszych stóp. O samych animacjach śmierci wrogów można napisać kilka mocno niepochlebnych zdań. Ale darujmy sobie... Lepiej skupić się na innych błędach. Już przy drugim przeciwniku wychodzi na jaw, jak autorzy przyłożyli się do kodu. Przeciwnik stojący za ścianą, zaczął wywijać mieczem, a ten oczywiście przeszedł przez nią i trafił we mnie. No panowie, jak od razu wyskakujecie z czymś takim, to naprawdę nie ma się ochoty dalej zagłębiać w grę. Do tego kamera czasami ustawia się tak, że wszystko zasłania nam ściana. I tak dalej – mógłbym jeszcze długo wyliczać bugi i niedoróbki... Jedyne, czego nie można odmówić tej grze, to jakiś tam klimat. Grafika? Powiedzmy, że da się ją przegryźć w grubej bułce. Reszta jest już tak nieświeża, że aż odpychająca. Podsumowując: uwierzcie mi – wolicie grać w lepsze tytułu niż ten.

o.g

The Hoobs

Wydawca: Sony **Liczba graczy: 1**
Producent: Jim Henson **Konsola: PSX**
Ocena: 6.5

To tytuł edukacyjnego programu dla najmłodszych milusińskich. Twórcą programu jest Jim Henson – ten od Muppetów. Leci on na jednym z polskich kanałów pod tytułem Hoboczaki.
Hoboczaki to sympatyczne stworki, które zwiedzają naszą planetę i dowiadują się wielu ciekawych rzeczy. The Hoobs to gra stworzona na podstawie tego programu, oczywiście gra edukacyjna. Czyli łatwa i przystępna nawet dla najmłodszych - tyle, że anglojęzyczna. Co niestety w Polsce jest wadą takich produktów – rodzic musi dość często tłumaczyć dziecku o co chodzi.
W grze dostępnych jest pięć niedużych poziomów – dżungla, farma, plaża, góry i Arktyka. Na każdym z poziomów jest pytanie, na które należy znaleźć odpowiedź. Choćby: „Co rośnie na drzewach, a małpy lubią to jeść?", a także wiele ciekawych dla malucha rzeczy. Na przykład: nad brzegiem rzeki leży sobie krokodyl, podchodzimy, wciskamy klawisz i wyświetla się zdjęcie krokodyla, a z głośnika płynie opis tego zwierzęcia. Odpowiedzi na pytanie zdobywamy uczestnicząc w prostych zabawach – łapanie dojrzałych bananów spadających z drzewa, sortowanie warzyw i tym podobne. Te mini-gry rozwijają zręczność i umiejętność kojarzenia małego człowieczka.
Oprawa graficzna jest bardzo prosta i przejrzysta. Wprawdzie chodzenie po poziomie do przyjemności nie należy – trochę ubogo i brzydko to wygląda, ale mini gry są fajne i spodobają się maluchom. Należy jeszcze wspomnieć o dobrej oprawie dźwiękowej. Są łagodne melodyjki i oryginalne, miłe dla ucha głosy Hoboczaków. W grze nie ma oczywiście ani krztyny przemocy. Milusińskim polecamy wraz z życzeniami (choć spóźnionymi) z okazji Dnia Dziecka.

Chest Rockwell

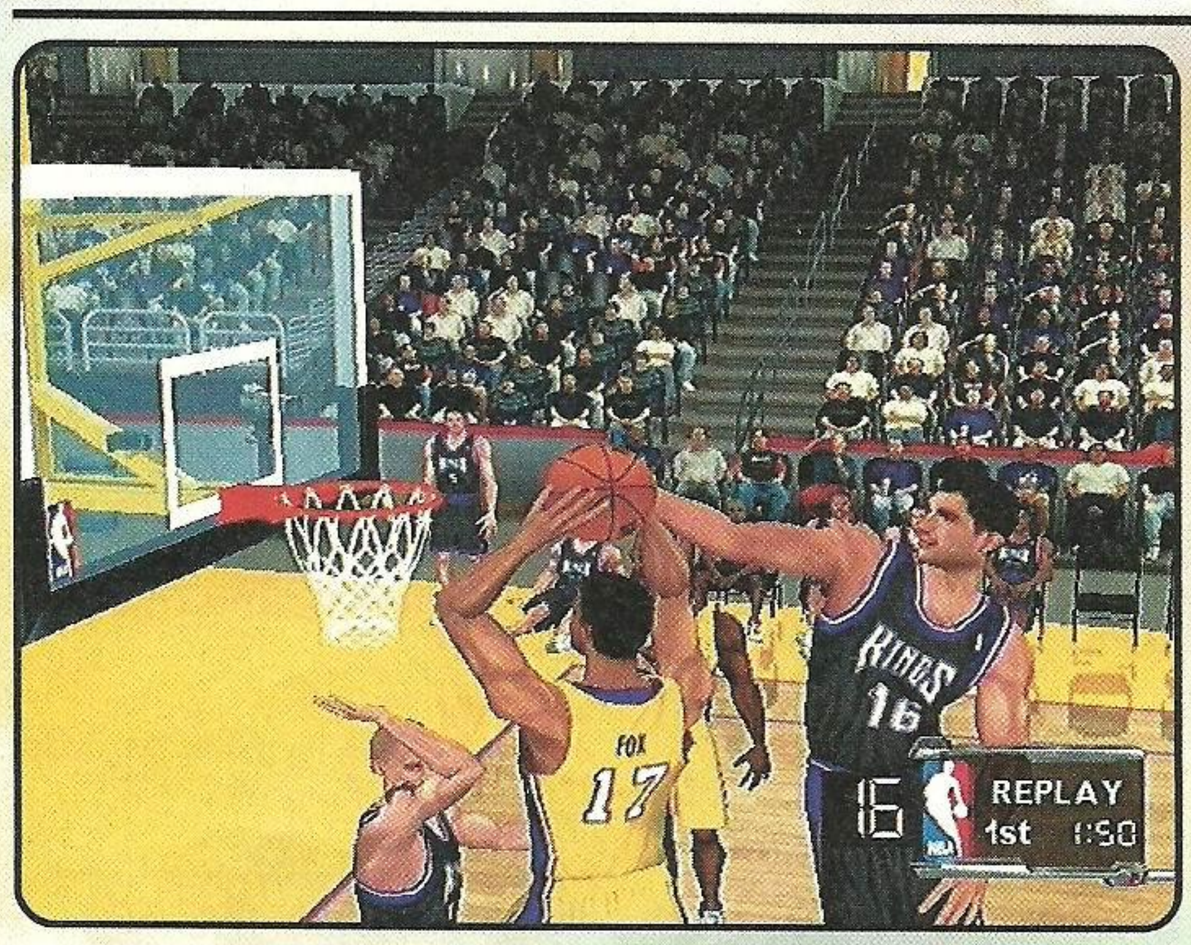
Universal Studios Theme Park

Wydawca: Kemco **Liczba graczy: 1-2**
Producent: Naya **Konsola: GCN**
Ocena: 3.0

Jak opisać w kilku słowach grę tak złą, że aż zamiera krew pulsująca w żyłach? Grę tak perfidną, że kosztującą ponad dwieście złotych, a w zamian oferującą zero (0) zabawy, grywalności czy zawartości? Jak spowodować, by rozpoczęły się protesty pod siedzibą jej wydawcy z graczami w roli głównej? W jaki sposób doprowadzić do rewol...
STOP.
Universal Studios Theme Park to wirtualna przejażdżka po słynnym parku rozrywki Universal Studios, który znajduje się w Los Angeles. Naprawdę fajna sprawa. Jest tam masa atrakcji ze znanych filmów. Jest taki Jurajski Park. Wsiadamy sobie do łódki, która zabiera nas w głąb dziwnej jaskini... Z boków wyskakują dinozaury... Jest ciemno i strasznie... A na końcu łódka dopływa do stromizny, spada w dół, wszyscy krzyczą a wtedy ukryty aparat robi im zdjęcie. Przemoczony jegomość odbiera je przy wyjściu.
Zaraz, miało być o grze. Jest to zbiór mini-gierek w jakiś sposób powiązanych właśnie z tym parkiem rozrywki. Chodzimy sobie koleżką po parku, rozmawiamy z ludźmi, którzy zadają głupie pytania i uczestniczymy w zabawach. Samych atrakcji jest siedem i są to bardzo proste, żeby nie powiedzieć prymitywne mini-gierki. Rzucamy skrzyniami w gębę rekina ze Szczęk. Ścigamy się samochodzikami z Powrotu Do Przyszłości. W Parku Jurajskim strzelamy do dinozaurów jadąc jeepem. Wszystko to nuda i chała jakich mało, po prostu tragedia.
Grafika jest paskudna, tekstury porozrywane i prymitywne. Gra wygląda jakby była pisana na PlayStation, albo na Nintendo 64. W sumie to do tej pory najgorsza gra na GameCube jaka ukazała się w Europie i lepiej trzymać się od niej z daleka.

Sheck Gardner

NBA Courtside 2002



Wielu fanów Courtside'ów na N64 wyczekiwało rekreacji tej serii na GameCube z wielką niecierpliwością. W końcu nadeszła. I choć przykro to mówić, nie jest najwyższych lotów.

Courtside 2002 ma wiele zalet, ale z drugiej strony wady są dosyć poważne. Szczególnie dla „wyrobionych" graczy, którzy dość dawno poznali się na NBA Live i wybrali serię NBA 2K. Bo Courtside'owi bliżej jest do Live'a niż 2K. Courtside szczyci się licencją NBA, a grę firmuje Kobe Bryant z LA Lakers. Oczywiście licencja została wykorzystana w pełni i możemy grać każdym zespołem z ligi, a także drużynami All-Stars. Jednak w obecnych czasach to już nie wystarcza. Piękne areny i dokładnie odwzorowani gracze to za mało, gdy za rogiem czai się NBA 2K2.

Zadziwiająco niewiele jest możliwości zabawy dla samotnego gracza. Owszem, jest możliwość rozegrania całego sezonu, ale konkurencja ma tryb Franchise, pozwalający prowadzić jedną drużynę przez wiele kolejnych sezonów. Natomiast do zabawy wraz z trzema kumplami świetnie nadaje się Arcade Mode – takie uproszczone NBA Street. Granie trzech na trzech, potężne bloki i latanie ponad tablicami. Jest też konkurs rzutów za trzy punkty i trening. Jednak brak trybu Franchise najbardziej boli. Realizm rozrywki też nie jest najwyższych lotów. Sterowanie jest mocno ograniczone, choć łatwe do opanowania. Brakuje mu jednak głębi – podstawowe zagrania i to wszystko. Niektóre z zagrań, jak choćby przechwyt, są absolutną porażką – dlaczego koszykarz po nieudanej próbie przechwytu musi zamierać na chwilę? Dlaczego nie daje się wyprowadzić szybkiego ataku? Zawodnik, do którego podajemy ma tendencję do przystawania na moment, co powoduje, że cały atak jest już skopany. Inteligencja graczy sterowanych przez konsolę jest dość niska – nasi nie są zbyt samodzielni, a przeciwnicy grają bez polotu. No i standardowa już wada – im wyższy poziom trudności, tym celniej rzucają przeciwnicy. Nie chodzi o to, że znajdują sobie lepsze pozycje do rzutu czy coś w tym stylu. Oni po prostu trafiają prawie wszystko – bez względu na to czy kryjemy dobrze, czy kiepsko. Coutrside jest wyraźnie nastawione na grę ofensywną i efektowną, choć niestety dosyć monotonną. Mało jest zagrywek taktycznych.

Wszystkie zespoły grają identycznie - nie mają własnego stylu gry. Znawca koszykówki nie znajdzie tu zbyt wiele dobrego, ale jeżeli lubisz ładować potężne wsady i nie interesują cię niuanse koszykówki – Courside sprawdza się świetnie. A przy tym wygląda bardzo ładnie. Zawodników rozpoznajemy bez problemów, ruszają się płynnie i z wdziękiem. Nie ma wątpliwości, że Courside jest jedną z najładniejszych koszykówek na wszystkich konsolach. Brzmi już trochę słabiej, szczególnie w warstwie komentatorskiej, ale do tego już się powinniśmy przyzwyczaić – to problem niemal wszystkich gier sportowych. Courtside jest solidną koszykówką, ale bez oczekiwanej szczypty geniuszu i błysku. Po prostu koszykówka na GCN. Mniej więcej na poziomie NBA Live, ale z pewnością słabsza niż NBA 2K2. Można zagrać, ale chyba lepiej jeszcze trochę poczekać.

Marcellus

GameCube — *NBA Courtside ma tą niezaprzeczalną zaletę, że jest jedyna.*

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Left Field
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: –

6.9

TransWorld Surf

TransWorld Surf jest chyba pierwszą konwersją gry z Xboxa na PlayStation 2. Jest także pierwszą grą o surfingu, przy której można radośnie spędzić kilka godzin nie krzywiąc się.

Zawodników jest trzynastu (naturalnie wszyscy są odpowiednikami prawdziwych prosów), a lokacji do ślizgania się po falach aż dziewięć.

Wszystkie dotychczasowe gry traktujące o tej dyscyplinie sportu były trudne jak diabli (inna sprawa, że w ogóle nie były wiele warte) Transworld Surf na początku też jest trudny, a frustracja gracza po godzinie niebezpiecznie wzrasta, gdy po raz kolejny zawodnik zamiast wspiąć się na fali, przewraca się niczym szmaciana lalka. Akurat w takiej grze przydałby się tutorial, którego nie ma. Jest za to tryb free, w którym można popływać sobie i zwyczajnie potrenować. Kilka godzin praktyki pokaże, z której strony warto podpływać pod falę, jak się na niej ślizgać, wreszcie w jaki sposób wyskakiwać, by kombinować z trikami.

Właściwy tryb to oczywiście kariera. Tutaj, niczym w Tony Hawku zawodnicy mają kilka minut czasu, by wypełnić zadanie bądź zdobyć określoną liczbę punktów. Zadania polegają oczywiście na wykręceniu nakazanego triku, przecież nie na szukaniu literek z napisem SKATE. Jest także przykaz ślizgania się na najwyższej, najtrudniejsze fali, co z ochotą uczynicie. Jeśli nie macie ochoty wolniutko podpływać do fal, zaraz zjawia się panienka na skuterze, która pociągnie zawodnika za linkę.

Sterowanie jest zbliżone do innych gier traktujących o sportach ekstremalnych; trudno coś nowego tutaj wymyślić. Oczywiście w miarę wygrywania zawodów pojawiają się bonusy w postaci nowych zawodników, dodatkowych miejsc do uprawiania tego sportu czy wreszcie lepszego ekwipunku.

Gra wygląda dobrze, a szczególnie jej główny bohater – woda. Fale są przepiękne i przede wszystkim bardzo realistyczne. Nieco gorzej z resztą. Animacja potrafi zwolnić, a horyzont czasami kończy się dość blisko. Ogólnie jednak grafikę trzeba zaliczyć TWS na plus. Dźwięk to oczywiście głównie punkowy z Kalifornii, trochę rapu, i techniczne uderzenie. Efety także niczego sobie. Jeśli znudziliście się już innymi dyscyplinami sportów ekstremalnych, lub po prostu chcielibyście posmakować surfingu na konsoli, możecie śmiało zapoatrzyć się w tę pozycję.

Sheck Gardner

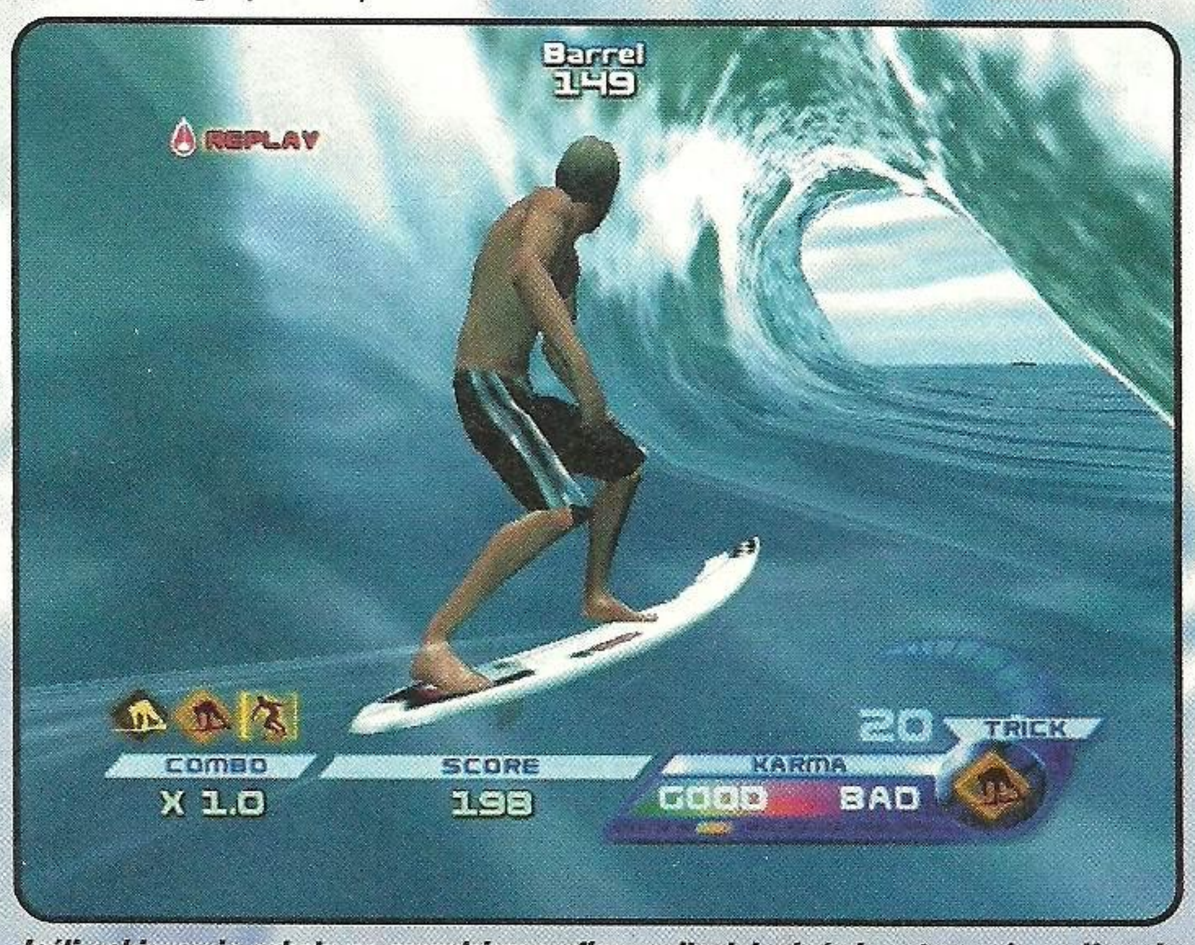
PlayStation 2 — *Najlepsza gra o surfingu na konsole. Co nie znaczy...*

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Angel Std.
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

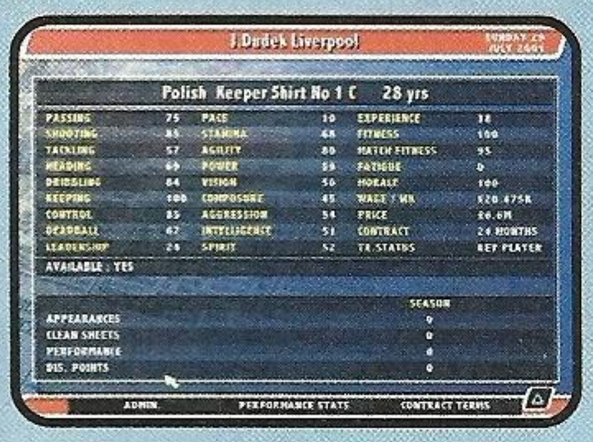
6.7



Jeśli nabierzecie ochoty na prawdziwy surfing, najlepiej udać się w tym celu na Hawaje. Tam są naprawdę konkretne fale...

Alex Ferguson's Player Manager 2002

Wydawca: UBI Soft **Liczba graczy: 1**
Producent: Anco **Konsola: PSX**
Ocena: 6.1



Sir Alex to chyba najbardziej znana postać wśród trenerów zespołów klubowych na świecie. Tylko to wcale nie oznacza, że manager piłkarski firmowany jego nazwiskiem będzie czymś dobrym.
Dla sir Alexa wydanie takiej gry jest okazją dla zarobienia kilku dodatkowych funtów. Tyle że gra jest zwyczajnie słaba. Pierwsza słabość to mała ilość klubów, jakie można prowadzić. Tylko zespoły angielskie i szkockie. Widać, że Alex Ferguson's Player Manager jest przeznaczony na rynek brytyjski. Oczywiście mamy swojego faworyta wśród zespołów Premiership, ale to trochę za mało, jak na potrzeby przeciętnego Europejczyka. A poza tym Alex Ferguson's jest bardzo podobny do LMA Managera tylko słabszy, oferujący mniej opcji i niezbyt przystępny.
Szczególnie z powodu nieprzystosowanego sterowania. Jest to oczywiste, ponieważ gra jest w pierwszej kolejności projektowana na PC, a dopiero potem konwertowana na szaraka i PS2 (recenzja następnym razem). Dostęp do niektórych opcji jest utrudniony, napisy są nieczytelne i ciężko poruszać się po menusach. No i ten potwornie długi czas ładowania... Okropność.
Graficznie AFPM nie prezentuje się wybitnie, jest brzydsze od LMA, choć bardzo podobnie zaprojektowane. I podobnie jak w LMA mamy możliwość oglądania meczu „na żywo" i dokonywania korekt w składzie i ustawieniu, gdy tylko zacznie się źle układać. Za ciekawostkę AFPM możemy uznać obecność wśród naszych współpracowników dietetyka, który pomaga graczom dobrze się odżywiać. Ciekawe, co by na to powiedział Jean - Claude Darcheville - jeden z najlepszych strzelców ligi francuskiej, który gra świetnie pomimo nadwagi...
W sumie AFPM jest zaledwie przyzwoitym managerem piłkarskim. LMA jest zwyczajnie lepszy i przy nim powinniście zostać.

Marcellus

All-Star Racing

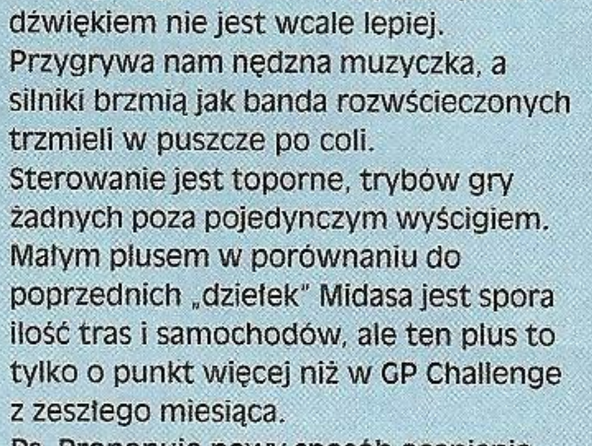
Wydawca: Midas **Liczba graczy: 1**
Producent: Kung Fu **Konsola: PSX**
Ocena: 2.0

Informuję Was z niekłamaną przyjemnością, że Midas wydał kolejną wspaniałą grę. Jak się zapewne spodziewacie, jest to bombowa pozycja. Grywalna, prześliczna, po prostu prawdziwa perełka!
Oczywiście to był żart. A że niesmaczny? No cóż. Tak samo niesmaczny jak ta, przepraszam za ostre słowo, gra.
To jest (a raczej miał być, bo coś nie wyszło) wyścig. A nawet cztery wyścigi w jednej grze! Niespotykane!
W All Star Racing mamy w sumie dwanaście tras (całkiem to sporo, ale nawet nie chciało mi się ich wszystkich przejeżdżać) i dwanaście samochodów. Wszystko to podzielone jest na cztery kategorie: Supercar Challenge, Classic Cars, Stockcar Frenzy i GT Racer. Jak łatwo sobie wyliczyć, wypada po trzy samochody i trzy trasy w każdej z kategorii. I tu dostrzegam błąd marketingowy Midasa – trzeba było wydać cztery oddzielne gry! Przecież Midas wydał już kilka gier o mniejszej ilości pojazdów czy tras do wyboru...
Oczywiście samochody niczym, oprócz wyglądu, się nie różnią, ale na pochwałę (heh) zasługuje możliwość wybrania sobie ilości okrążeń (szkoda, że najmniej to trzy, ja bym wolał jedno albo zero).
Niespodzianką jest wybór poziomu trudności gry! Widać, że programiści zatrudnieni przez Midas nabierają doświadczenia. Kto wie, może kiedyś będziemy mogli wybrać sobie automatyczną lub ręczną skrzynię biegów? A w dalekiej przyszłości doczekamy się możliwości grania we dwójkę na podzielonym ekranie...
Pomarzyć dobra rzecz...
Graficznie jest źle, ale tego chyba się spodziewacie – to PSX i na dokładkę w rękach kompletnych amatorów. Jest strasznie kanciasto, bardzo wolno i brzydko, a piksele raźno atakują z każdego kąta. Jak łatwo się domyśleć, z dźwiękiem nie jest wcale lepiej.
Przygrywa nam nędzna muzyczka, a silniki brzmią jak banda rozwścieczonych trzmieli w puszcze po coli.
Sterowanie jest toporne, trybów gry żadnych poza pojedynczym wyścigiem.
Małym plusem w porównaniu do poprzednich „dziełek" Midasa jest spora ilość tras i samochodów, ale ten plus to tylko o punkt więcej niż w GP Challenge z zeszłego miesiąca.
Ps. Proponuję nowy sposób oceniania gier Midasa – zamiast oceny wpisujemy „Midas"... I wszystko jasne!

Marcellus

F1 2002

Wydawca: EA **Liczba graczy: 1-4**
Producent: EA Sports **Konsola: PS2**
Ocena: 7.7



Po kolejnym skandalu w zespole Ferrari zniechęciłem się do F1... A w szczególności do niejakiego Michaela Schumachera.
Dwaj kierowcy z zespołu Ferrari jechali na pierwszych miejscach w wyścigu o Grand Prix Austrii na torze Spielberg. Prowadził Rubens Barrichello, tuż zanim Michael Schumacher. Dosłownie na kilka metrów przed metą prowadzący zwolnił i dał się wyprzedzić. Czyżby pechowa awaria? Skądże znowu – dostał od szefów zespołu odpowiednie polecenie. Jakich argumentów użyli, aby go przekonać? Zapewne ciężkich. Ważne jest to, że jego kumpel z zespołu skorzystał z prezentu od szefów stajni i wygrał. To mają być uczciwe zawody? Swoją drogą „Schumi" powinien się zbuntować i nie pozwolić na krzywdzenie kolegi. Tłumaczył się potem, że zwolnił, ale gdy Rubens jeszcze bardziej przyhamował, postanowił go wyprzedzić... Taaa, z pewnością. Przecież tor Spielberg był ostatnim brakującym do jego kolekcji – nigdy wcześniej nie odniósł tam zwycięstwa. Tak czy inaczej, postawa Schumiego, szefów Ferrari i Rubensa (że godzi się na takie przeklęty) jest wysoce naganna i wytwarza smród wokół F1. Ale o czym to ja miałem pisać. Aaa... O nowej F1 od EA Sports. No to szybko, full wypas licencyjny, bajery, rowery. No wszystko, co trzeba. Poza tym nowość dla tych, co lubią ścigać się trochę słabszymi maszynami – slipstream – jedziemy za innym bolidem i zaczyna napełniać się wskaźnik po prawej stronie ekranu. Gdy już się napełni, przystępujemy do wyprzedzania. Wykonujemy manewr i dostajemy nielichego kopa – maszyn przyspiesza, obraz odrobinkę się rozmywa (ładny blur) i jesteśmy z przodu – fajna sprawa. F1 2002 jest też bardzo ładne i efektowne, w miarę płynne (choć nie zawsze) i realistyczne jak trzeba. Jednym słowem mus dla maniakalnych fanów F1 i pozycja, którą ze spokojem można sobie odpuścić - dla wszystkich innych. Jest jedno duże „ale" – to już było i to wcale nie tak dawno – zaledwie w grudniu zeszłego roku. Czemu EA Sports się tak pośpieszyło? Raz na pół roku to trochę za często... Ale poza tym – świetna, a nawet (o dziwo!) trochę ulepszona.

Marcellus

Frogger: The Great Quest

Wydawca: Konami **Liczba graczy: 1**
Producent: Konami **Konsola: PS2**
Ocena: 3.4

Znacie Froggera, tak? Na pewno znacie. Musicie znać... Nie znacie?
Frogger to jedna z bardziej znanych gier lat osiemdziesiątych. Cztery lata temu Hasbro wydało jej reinkarnację na PSX. Wszystko chodziło w 3D, a pozycja sprzedała się w około 3 milionach kopii! Co spowodowało tak wysoką sprzedaż? Prawdopodobnie w przeważającej części sentyment dużych dzieci. Czy tak samo będzie w przypadku Frogger: The Great Quest, który to całkowicie odchodzi od utartego schematu na rzecz klasycznego platformera? Zobaczmy.
Zaczynam grę i łapię się na tym, że machinalnie sięgam ręką w stronę półki z grami. Czyżbym pomylił tytuły? Przecież to Rayman w skórze żabulca! Wszystko, ale to wszystko jest dokładnie takie same, jak w Rayman 2. Począwszy od sterowania, poprzez rozgrywkę, na prezentacji kończąc. Może to samo w sobie nie jest złe, ale po pierwsze poczułem nieprzyjemne deja vu, a po drugie autorzy kopiowali Raymana na mocno zużytej kalce i nie wyszło to najlepiej. Otoczenie jest proste – zielone drzewka, strumyczki. Wszystko wykonane na chybcika i bez polotu. Przeciwnicy? Co to jest? Jakieś gigantyczne muchy, szczupaki. Wszystko to lata lub pływa za żabą i próbuje ją dziabnąć albo ugryźć. Doprawdy oryginalne podejście. Szczególnie, jeśli przyjąć, że gra opowiada o żabie, która chodzi na dwóch nogach! A będąc przy nogach, to ruchy głównego bohatera są tak skokowe i sztuczne, że odechce się Wam wszystkiego po pięciu minutach gry. Dźwięki to taka sobie pozytywna muzyczka. Nic szczególnego. Sytuacji nie ratuje nawet to, że Frogger od czasu do czasu mówi: Wazaaa!
Więc tak sobie pływamy, skaczemy, biegamy w kółko i zbieramy śmieciuszki... A kamera ciągle ciągnie się za nami, jak na dwudziestometrowym sznurku. To po prostu straszne. Skąd te opóźnienia? Poza tym, co chwilę wpada w jakiś obiekt, co permanentnie niweczy jakiekolwiek próby wczucia się w klimat. Dorzućcie sobie do tego problemy ze sterowaniem i już macie cały obraz sytuacji. Wszystko chodzi płynnie, ale tylko do czasu. Chwilami animacja spada do poziomu dziesięciu klatek na sekundę i to w najważniejszych momentach, bo podczas walki!
A teraz werdykt. Właściwie już schrzaniona kamera plus słabe sterowanie powinny wystarczyć, aby wystawić grze ocenę poniżej średniej. A tu mamy tego o wiele więcej.

o.g

Sven Goran Eriksson Challenge

Wydawca: UBI Soft **Liczba graczy: 1-2**
Producent: Anco **Konsola: PS2**
Ocena: 1.1

Kolejna w tym miesiącu gra firmowana nazwiskiem wielkiego selekcjonera. Tym razem jest to kopanka –szmacianka. Bo piłką nożną, futbolem czy nawet soccerem nazwać tego nie sposób.
Co za (bez przeproszenia) debil wymyślił to coś! Kufa! Przecież to skandal i rozbój w biały dzień. Ta gra nie jest warta nośnika, na którym została zapisana, że nie wspominając o koszcie papieru na instrukcję i okładkę oraz plastiku na opakowanie. Nie wiem, jakim cudem tak żałosna pozycja w ogóle się ukazała w 2002 roku i to na PS2! Jak w czasach, gdy króluje PES, a Konami już pracuje nad jego drugą częścią, ktokolwiek mógł wpaść na pomysł zrobienia i wypuszczenia czegoś tak obrzydliwego? SCEC jest nie do przyjęcia, zarówno pod względem graficznym (paskudztwo do kwadratu), jak i jakimkolwiek innym. Nie da się na to patrzeć! Jak więc można grać? A nawet gdyby była to najładniejsza piłka nożna pod słońcem, to i tak sterowanie jest kompletnie spieprzone. Sterować się nie da, piłkarze (a raczej ich marne podróbki) nie potrafią podać, strzelić czy nawet przebiec z piłką piętnastu metrów bez zaplątania się we własne nogi.
PS. Jeżeli manager piłkarski, również firmowany nazwiskiem szwedzkiego szkoleniowca reprezentacji Anglii, będzie równie dobry to... Poleje się krew!

Marcellus

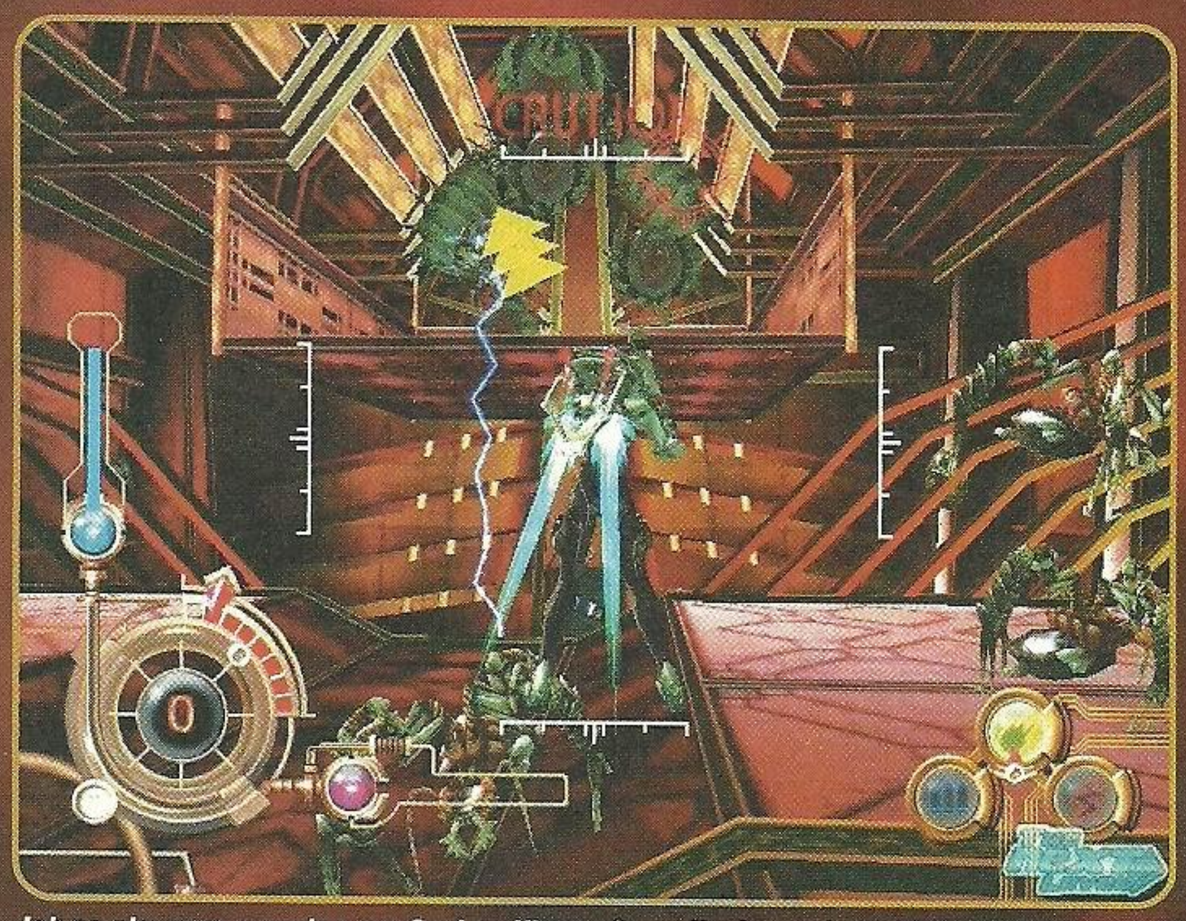
Gunvalkyrie

Halley, którego nazwisko powinno się Wam kojarzyć z najsłynniejszą cykliczną kometą, odkrył łącznie dwadzieścia cztery komety i wiele innych zjawisk. Według autorów gry Gunvalkyrie wystarczyło jednak, by kometa minęła Ziemię raz...

Był rok 1835, gdy na Ziemię spadł fragment dziwnej substancji. Odnalazł ją słynny brytyjski badacz – doktor Hebble Gate. Trzydzieści pięć lat zajęło mu zgłębienie sekretów pierwiastka, który określił mianem Rdzenia Halleya (nazwa pochodzi od komety, która przelatywała wtedy w okolicach Ziemi). Rdzeń okazał się rewelacyjnym paliwem, który zmienił oblicze świata na zawsze. Doktor Gate stał się milionerem i potentatem. Imperium Brytyjskie rozpoczęło eksplorację kosmosu. Był rok 1902. Już cztery lata później Hebble Gate wraz z grupą kolonistów wyruszył w daleką podróż na planetę Tir na Nog. Po kilku dniach sygnały ze statku matki zamilkły i w eterze zapanowała cisza.
Jako członek grupy do zadań specjalnych pod nazwą Gunvalkyrie, zostajesz wysłany na planetę Tir na Nog, by wyjaśnić ową tajemniczą sprawę.
Jak widać, akcja gry toczy się w roku 1906, ale historia świata ma alternatywny przebieg. Styl architektoniczny nie zmienił się zbytnio, ale rakiety kosmiczne, czy samochody przypominają raczej te z książek Juliusza Verne'a, niż współczesne.
Moje pierwsze wspomnienia o tej grze wiążą się nierozerwalnie z samym Xboxem. Pamiętam krótki filmik prezentujący odzianą w gearskin postać, biegnącą przez wielki kanion. Oczy wychodziły z orbit. Potem obrazki zalanych smugami pocisków wielkich przestrzeni – „poczuj moc Xboxa"... A teraz mam tę grę w domu i... rozczarowałem się. Ale nie dlatego, że jest zła. Jest niezła. Tylko spodziewałem się chyba zbyt wiele.
Mamy dwie postacie – kobietę imieniem Kelly i facecika imieniem Mishima. Oboje odziani są w ultranowoczesne kombinezony z silnikami odrzutowymi i mają eleganckie bronie, które po każdej misji mogą sobie wzmacniać.
Zasadniczo dominuje klimat tajemnicy, fajne tło fabularne i ciekawy scenariusz. Ale gra jest zręcznościowa. Macie już zatem ogólną wizję, więc reszta recenzji będzie moimi impresjami, na które po długiej lekturze tego tytułu mam nieodpartą ochotę. Podkreślam – gra jest fajna i wciągająca. Teraz piszę tylko o takich drobiazgach, na które na obrazkach nie zwrócicie uwagi.
Graficznie – GV faktycznie wygląda nieźle. Ale bez przesady. Po pierwsze widać pewną słabowitość tekstur. Powtarzają się; mało cieniowania pikseli, wielkie monotonne połacie, to w Gunvalkyrie normalka. W tych wszystkich eksplodujących w grze fajerwerkach, uderza czasem w twarz powiew retro. Jakaś smuga, która wygląda jak tasiemka z papieru, czy nawet umiejętność pod nazwą napalm – kiedy to wyglądasz jak mucha, która wpadła w reklamówkę... Ano właśnie – dygresja. Moc odrzutowych silniczków na plecach wyczerpuje się w trakcie używania. Jedno odpalenie silniczków starcza na kilka sekund. Potem się wyłączają i w ciągu dwóch sekund ładują znowu. Można z ich pomocą szybować w górę, odskakiwać, przyspieszać na chwil parę, czy z wolna lądować. Właściwie cały bajer w tej grze polega na myśleniu w trzech wymiarach. Trzeba bez przerwy odskakiwać, podfruwać, przyspieszać, czy używać umiejętności napalm (Mishima ma ją od początku, Kelly musi dokupić), kiedy to suniesz we wrogów, niczym kometa (wyglądająca jak mucha w reklamówce). Cały wic w Gunvalkyrie tkwi w tym, że kiedy zaczynamy dochodzić do wprawy, grunt pod nogami staje się rzeczą zbędną. Lewitujemy – strzelamy. Podlatujemy – napalm. Znów strzelamy. Znów napalm. Eliminacja wrogów na kolejnych poziomach nie jest trudnością – jest zresztą mapa, która zawsze pokazuje, gdzie jeszcze jest coś do załatwienia. Trudność polega na wykorzystaniu tych wszystkich umiejętności i broni. Bo bronie są zbyt wolne, żeby ładować bez opamiętania we wrogów.

Jak na grę platformową przystało, przydałaby się doskonała praca kamery (zwłaszcza, kiedy spadamy z wielkiej wysokości na małą platformę). Figa. Czasem nie widać, gdzie lecisz i gdzie wylądujesz – patrzysz na platformę w dole i żeby podlecieć do przodu - skorygować lot - musisz spojrzeć przed siebie. A wtedy już nie widzisz platformy. I tak dalej. Ponieważ strzelamy głównie przed siebie – często kamerzysta staje za plecami postaci i widzimy tylko plecy bohatera oraz kawałek czerwonego celownika (znaczy, że w coś trafiamy). Ale w co trafiamy? Trzeba się wreszcie nauczyć sterowania. Lewa gałka – ruchy postaci, prawa gałka to celowanie – fajny patent, ale do nauczenia się praktycznie od nowa. Cztery poziomy i powinniście być w domu.
Tak czy siak gra jest spektakularna, szybka, elegancka i pomysłowa. Ale nie unosiłbym się zbytnio. W gruncie rzeczy dość krótka, ale kto z Was przejdzie ją tylko raz, skoro bronie można dokupować? Mam też wrażenie, że Xbox może więcej, niż tylko wsadzać muchy w reklamówki. Jest to typowa gra dla hardcore'owych graczy – na uczenie się do poziomu mistrzostwa, która wypłaca potem ogromną spektakularnością. Wielkim barwnym błyskiem! No i – jak na zręcznościówkę – brawa za scenariusz.

Grabarz



Jak na pierwszą poważną grę Segi na Xboxa, Gunvalkyria mogła być lepsza. A tak została tylko hardcore'owa strzelanina.

Devil May Cry vs Gunvalkyrie

Gunvalkyrie to druga gra, która czerpie garściami z pomysłu: "Zabić wroga nie jest trudno, trudno jest go zabić w dobrym stylu". Faktycznie w GV, tak samo jak w Devil May Cry na PS2, liczy się styl. Popróbujcie na przykład takiego motywu. Otoczyli nas wrogowie – podskakujemy i lecimy, puszczamy spust, wciskamy gałkę – dash do przodu, gałka do tyłu – zaczynamy opadać, karabin – namierzanie jak największej liczby wrogów – strzał. Jeśli wyjdzie wam 25 hit combo – czeka nagroda. Te sztuczki są trudniejsze, niż combosy w Dead or Alive 3, ale na tym polega zabawa. Brak jednak podrzucania mieczem i podbijania na nabojach – hehe. DMC, mimo że był pierwszą taką grą – wciąż pozostaje lepszy.

Kosmos wiktoriański

Gunvalkiria wsparła się wielką ideą steampunka, czyli stylu tworzenia alternatywnej historii i czasów wiktoriańskich. Zainteresowanych odsyłamy do takich pozycji jak książka pt. „Maszyna Różnicowa" autorstwa klasyków cyberpunka - Bruce'a Sterlinga i Williama Gibsona – gdzie króluje para i są nawet komputery na parę. Świetna książka.
Z drugiej strony polecamy stołową grę RPG – „Deadlands – Martwe Ziemie", której akcja toczy się na alternatywnym Dzikim Zachodzie. Ludzie odkrywają tam upioryt – skałę palącą się znacznie lepiej niż węgiel – doskonałe paliwo. Niestety – podczas procesu spalania upioryt wrzeszczy jak zarzynany człowiek. Dziwnym trafem z grobów powstają umarli i nikt nie wie, czy to wszystko było takim wielkim szczęściem dla ludzkości...
Widać, że pomysły w Gunvalkyrie nie były takie znowu oryginalne, ale przynajmniej kalka jest twórcza, prawda?

Xbox

Trudna i wyczerpująca strzelanina. ALe można było lepiej.

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Smilebit
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

7.7

Deadly Skies

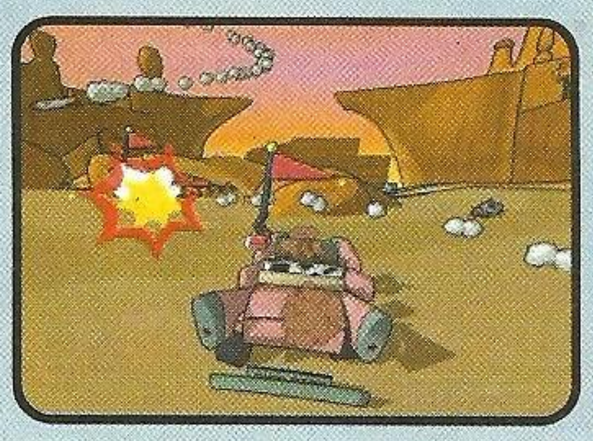
Wydawca: Konami **Liczba graczy: 1**
Producent: Konami **Konsola: Xbox**
Ocena: 5.1

Deadly Skies miał zatrząść światkiem symulatorów samolotów na Xboxa. Nie zatrząsł.
No cóż – są do wyboru samoloty odrzutowe. Małe i duże. W sumie w całej grze do odkrycia mamy ich ponad siedemdziesiąt. Sporo, nieprawdaż? Rodzi się jednak pytanie: po co?
Celu żadnego, poza zwykłą ciekawością, nie odnalazłem. Zacznijmy od tego, że grafika nie jest zła. Samoloty wyglądają nieźle i całkiem spektakularnie eksplodują. Momentami, kiedy słońce chyli się ku zachodowi, potrafi Deadly Skies na chwilkę zachwycić: jesteś wysoko nad chmurami, ryk silników, błękit nieba – romantyka. Wystarczy jednak obniżyć pułap, by przekonać się, iż wiecznie krążymy nad wielkim śmietniskiem tekstur, które w dodatku złośliwy Stwórca (czytaj autorzy) poprzyklejali na jakichś obiektach typu kaniony, góry i budynki. To znowu powoduje, że będziemy musieli w tym wszystkim lawirować. Z kolei zaś manewrowanie samolotem, to już w Deadly Skies umiejętność na miarę cudu. Wielkie brawa dla Xboxa, że żongluje sobie swobodnie tonami gór, nasypów i innych pięknych pejzaży. Ale pomysł na sterowanie sprawi, że poczujesz się jak osoba na niezłym haju. Wszystko przewala się jakby z opóźnieniem... W pewnym momencie gubisz perspektywę. I bum – nie żyjesz – tu był grunt. Jeszcze raz – próbujesz lecieć prosto. Ale bez końca się nie da, więc skręcasz. Oj – góra! Bum. Nie wykierowałeś.
Kiedy Twój dywan wchłonie już hektolitry łez, zaczynasz pojmować sterowanie w Deadly Skies, ale wtedy to właśnie dociera do Ciebie myśl, że nic Cię już przy tej grze nie trzyma, bo misje zrobiły się nudne i wtórne. Co na plus? Że dużo jest samolotów, że są trzy tryby sterowania (do wyboru) i kilka misji wykonanych naprawdę z polotem. Na minus? Że tylko kilka misji z polotem, że żaden tryb sterowania nie ułatwia gry, że po krótkiej chwili masz już dosyć grania tylko po to, żeby odkrywać samoloty. Deadly Skies – owszem, ale nie za tę cenę.

Grabarz

Cel Damage

Wydawca: EA **Liczba graczy: 1-4**
Producent: EA **Konsola: Xbox**
Ocena: 5.5



Obłędna grafa! Szybkość! Zabawa! Animki! Acme! Bum – umarłem.
Cel Damage osiągnęła na polu grafiki wszystko to, czego nie osiągnęła gra Simpsons Road Rage. Jest to po prostu graficznie doskonały produkt. Pokazuje animki perfekcyjnie – jeszcze lepiej, niż Looney Toones Space Race na Dreamcasta. Pokazuje je tak doskonale, że będziecie przecierać oczy. Gra jest typową imprezówką – najlepiej dobrać się we cztery osoby i ruszyć do walki, w której jakieś tam reguły dziwne zawsze istnieją, ale najważniejsze jest to, żeby wklepać przeciwnikom i zebrać za to punkty. Jatka jest totalna – bomby, wielkie tasaki, rękawice bokserskie na wysięgnikach, karabiny, granaty, trzęsienia ziemi, przejeżdżający pociąg – śmiganie bez opamiętania. Jeden wielki, totalny młyn. Rzecz nie do opisania po prostu. Od momentu zniknięcia napisu „start", wszystko zmienia się w ul, w który ktoś przywalił kijem.
Gdzie tu wady? Otóż wszystko dzieje się zbyt szybko. Po prostu nie masz nad grą niemal żadnej kontroli. Niby gdzieś jedziesz, zabijają Cię, nabijają na włócznie, wysadzają – wstajesz. Znów cała seria w Ciebie leci. Giniesz i słyszysz nad sobą eksplozję. Total chaos! Może jest to produkt sympatyczny, z czterema opcjami rozgrywki dla jednego i kilku graczy o ultramiodnej grafice, ale jest to także produkt chaotyczny. Nie dający graczowi poczucia wpływu na własne zwycięstwo. Twórcy tego produktu nieopatrznie gdzieś przekroczyli granicę, która dzieliła go od bezsensownej masakry. Przekroczyli ledwie dwoma kroczkami, ale to już wystarczyło. I to jest przykre, bo widać starania i pomysł, ale zabrakło tego słynnego umiaru, który zawsze był cnotą i okazał się nią także w przemyśle gier elektronicznych.

Grabarz

Moto GP - Ultimate Racing Technology

Wydawca: THQ **Liczba graczy: 1-2**
Producent: THQ **Konsola: Xbox**
Ocena: 8.0

Świetne motocykle na Xboxa. Niewielu mamy fanów tej dyscypliny wśród graczy, ale wszystko się może zdarzyć. Wspaniała, szybka, miła dla oka i ucha gierka o wyścigach motocyklowych. W przyszłym miesiącu może pojawi się GP4 – wyścigi Formuły I, które zatrząść mają światem w posadach, ale na dzień dzisiejszy GP4 jest produktem pierwszoligowym i doprawdy wartym uwagi.
Chodzi oczywiście o wyścigi o nazwie Grand Prix Motorcycle Racing i ich uczestników z poprzedniego sezonu. Zabawa – wiadomo - polega na ściganiu się. Ale to nie wszystko. Zacznijmy od tego, że steruje się obiema gałkami, przy czym lewa odpowiada za pozycję motocyklisty w siodle (można go pochylać), a prawa za przyspieszenie i sterowanie motocyklem. Spusty to hamulce – przedni i tylny. Muszę przyznać, że taki układ daje niesamowicie ciekawe wrażenie. Naprawdę zaczynasz czuć ten sport. Oprócz tego zapoznamy się z autentycznymi torami i możemy nawet ustawić autentyczne warunki jazdy. Proponujemy ustawienie liczby okrążeń na „real" i czeka Was dwadzieścia okrążeń z potem na czole. Potęga! Do tego dodajmy filmiki krajoznawcze. Jeśli jedziecie na wyścig do jakiegoś kraju, możecie być pewni, że przed wyścigiem obejrzycie krótki film opowiadający o gospodarzach i ich kulturze. Jak dla mnie bomba atomowa! Czy muszę dodawać, że gra wygląda przepięknie? Że tory są wspaniałe? Że maszyny warczą jak trzeba? Że tekstury asfaltu nawiązują do najlepszych tradycji – kocham cieniowanie pikseli!!! Żeby nie mówić już o filtrach, jakie można sobie nakładać dla zabawy (łącznie z widokiem a la cel shading)! Nie ma mocnych na tę grę – polecamy szanownej pamięci naszych czytelników, zwłaszcza tych, dla których wyścigi mają wiele wspólnego z szachami. W motocyklach liczy się każdy błąd. To są twarde wyścigi.

Grabarz

Simpsons Road Rage

Wydawca: EA **Liczba graczy: 1-2**
Producent: EA **Konsola: PS2**
Ocena: 5.5

Simpsons Road Rage miał być chyba w założeniach kontynuacją wspaniałej idei Crazy Taxi. Niestety, nie sprostał zadaniu.
Wszystko zaczyna się od tego, że pan Burnes, szef elektrowni jądrowej, w której zatrudniony jest Homer Simpson, szykuje masowe zwolnienia, a oprócz tego próbuje wdrożyć projekt autobusów na energię atomową, które miałyby zdominować transport miejski. Rezolutna rodzina Simpsonów postanawia wykorzystać ów fakt i zakłada własną spółkę rozwożącą ludzi po mieście. Odtąd ich życie zdominowane zostanie przez pasażerów i trasy. Mając do wyboru kilka postaci znanych z serialu the Simpsons, a dla każdej z nich inny pojazd – możemy popylać raźno przez ulice, zabierając pasażerów i dowożąc ich na wybrane miejsce. Rywalizuje z nami czasem atomowy autobus Burnesa, ale najczęściej walczymy tylko z czasem. Grafika kreskówkowa, w rogu ekranu mapa pokazująca, gdzie mamy jechać, strzałka i jazda. Oprócz tego oryginalnie podkładane głosy i lokacje prosto z serialu. Sporo pracy włożono w przygotowanie tła do tej gry. A jak się w to gra? No cóż – nie jest najlepiej. Misje po prostu nudzą. Ciągle robisz to samo i właściwie po kilku godzinach masz już dosyć wszystkiego. Grafika niezła, ale bez przesady – średniaczek. Jedynym elementem, który mógłby potrzymać dłużej przy konsoli jest dość duża liczba sekretów i postaci do odkrycia. Sporo też kodów na różne ciekawe efekty w grze – niestety nawet w takim przypadku Sipsons Road Rage nie zamorduje Was jakością. Polecamy ten produkt jedynie totalnym maniakom produkcji związanych z Simpsonami, a miłośnikom dobrej zabawy proponuję raczej poczekać na Crazy Taxi 3: High Roller, które jak dotąd ma być exclusivem na Xboxa. Tak, czy owak – zabrakło pomysłów na misje i zabawy, a szkoda, bo znaczy to, że autorom wyszło dobrze tylko to, co zerżnęli z serialu, a reszta – którą mieli wymyślić sami – jest klasyczną klapą.

Grabarz

Tony Hawk's Pro Skater 3

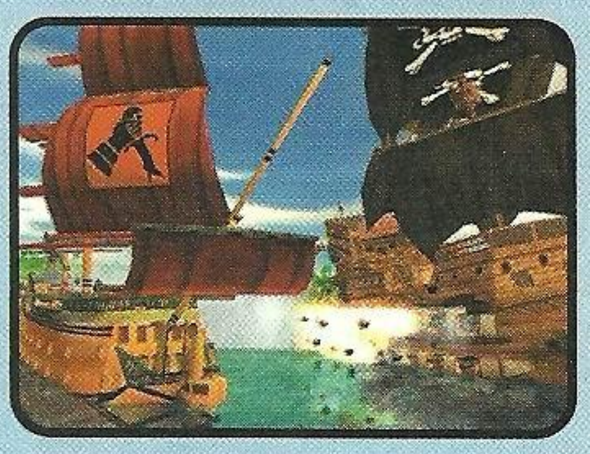
Wydawca: Activision **Liczba graczy: 1-2**
Producent: Neversoft **Konsola: Xbox**
Ocena: 8.0

THPS3 na Xboxa jest kolejną grą dystrybuowaną „na legalu" w naszym kraju na konsolę, której dystrybutor nie jest zainteresowany wejściem na nasz rynek. Nieważne.
THPS3 to oczywiście najlepsza gra skejtowa, w jaką można zagrać na konsoli i komputerze. Wersja na Xboxa nie różni się wiele od odpowiednika na PlayStation 2 - może miejscami grafika jest jakby ostrzejsza, zaś tekstury bardziej wyraźne. Mimo to także i tu zdarzają się drobne błędy, jakby autorzy pracowali nad konwersją w pośpiechu. Zaletą, jakiej nie spotkamy na innej konsol jest możliwość zgrania na twardy dysk własnej muzyki i podłożenia jej sobie w grze. Jest także jeden dodatkowy etap. Dobra, choć nie wybitna konwersja. Aby odblokować wszystkie bonusy i dodatki, trzeba przejść grę dwadzieścia trzy razy. Ciekawe, kto zdobędzie się na taki wyczyn?

Landon Donovan

Pirates - Legend Of Black Kat

Wydawca: EA **Liczba graczy: 1**
Producent: EA **Konsola: Xbox**
Ocena: 6.1



Pirates to dość wierna konwersja z PlayStation 2 - tak wierna, że nie poprawiono błędów graficznych i nie wykorzystano możliwości drzemiących w Xmaszynie. Krótko mówiąc - wygląda dość przeciętnie na tle innych pozycji. Co w grze? Setki wysp do eksploracji, mnóstwo skarbów do wykopania, jeszcze więcej złych piratów do zaciukania rapierem. Ale także dość fajnie zrobiona żegluga coraz lepszymi statkami i walki na wodzie. W sumie wyszła przeciętna gra.

Landon Donovan

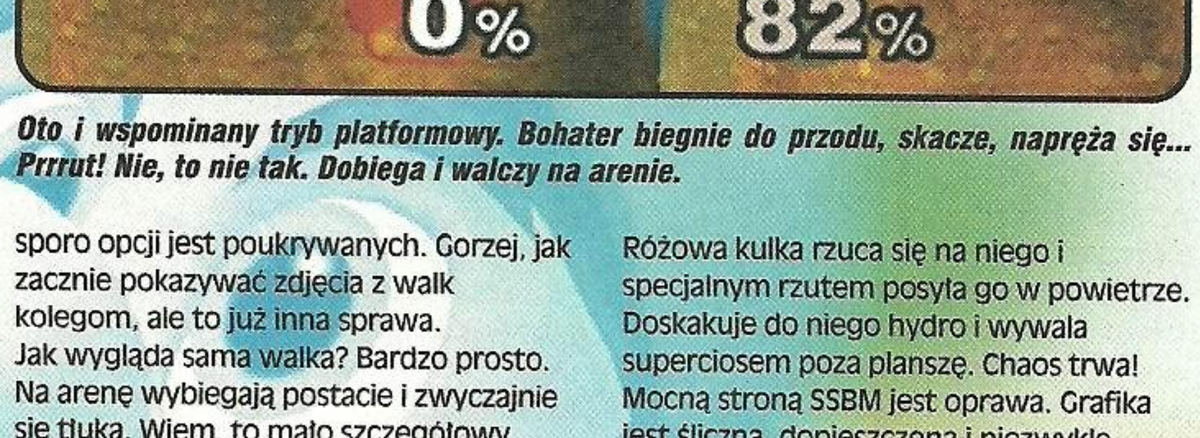
Super Smash Bros. Melee

Mario splunął i podkręcił wąs. „Stawaj" – krzyknął w stronę wbiegającego na arenę Bowsera. „Wrrrr....Ghrrrr" – wycharczał w odpowiedzi mutant. Walka właśnie miała się rozpocząć...

Ideę Super Smash Bros. Melee kupicie tylko wtedy, jeśli jesteście:
a) maniakalnymi fanami Nintendo - Nintendofilami
b) dziećmi
c) zdziecinniałymi starcami
Musicie sami wybrać odpowiedni wariant.

Ciężko jest pisać o grze, która zanim dotarła do Europy, stała się olbrzymim sukcesem komercyjnym. Której sprzedano ponad dwa miliony na świecie. Niemal połowa użytkowników GameCube posiada w domach swoje Super Smash Bros. Melee.
Ciężko dlatego, że zwyczajnie tej gry nie czuję. Nie łapię idei obtłukiwania się śmiesznymi postaciami na tle cukierkowej grafiki, nie łapię Pokemona Pikachu rażącego piorunami Linka z Zeldy. Po prostu nie przemawia to do mnie.
Ale fakty są faktami i właśnie się nimi zajmiemy. Super Smash Bros Melee. To kontynuacja wydanej kilka lat temu i niezwykle popularnej (głównie w USA) szalonej młócki Super Smash Bros, w której zawarto całe uniwersum postaci „wielkiego N". Nie można tego nazwać inaczej, niż młócka – gra nie ma wiele wspólnego z klasycznymi bijatykami i może być rozpatrywana jedynie w kategoriach party game.
W stosunkowo prostej, ale przyjemnej bijatyce mogło brać udział aż czterech graczy jednocześnie. Identycznie jest w przypadku kontynuacji. Spośród plejady gwiazd wymienić można Mario, Yoshiego, Linka, Kirby, Pikachu, Donkey Konga, Luigiego, Foxa, Samus Aran z Metroida i wiele, wiele innych. W sumie w grze

zgromadzono 25 postaci.
SSBM to potwornie rozbudowana gra, z liczbą opcji i trybów dorównującą niemal tablicy rejestrów w Windowsach. Wyliczę choć część, abyście sami się o tym przekonali. Mamy zatem główny tryb młócki, w którym postacie po prostu biją się na arenach, skopują z nich i strzelają pociskami. Znudzony? Nie ma sprawy. Pojawiła się całkowicie nowa opcja przygody dla samotnego gracza, w której bohater zasuwa przed siebie, niczym w klasycznej platformówce, uczestnicząc także w walkach. Poziomy zwizualizowano korzystając z biblioteki Nintendo – fan bez trudu rozpozna, z jakiej gry pochodzą.
Jedziemy dalej: versus mode, melee mode, training mode, event match – wszystkie ze sporą liczbą wariacji i opcji. Specjalne mini gry, możliwość kupowania w specjalnym sklepiku pamiątek związanych z bohaterami Nintendo... Ba, jest nawet zabawa w fotografa – podczas walk można robić zdjęcia i zapisywać je na karcie pamięci. Jest tego multum, prawdziwe tony! Maniakalny fan Nintendo poczuje się tu jak ryba w wodzie; będzie grał, gromadził, oglądał i znowu grał, by odkryć jak najwięcej. Bo oczywiście

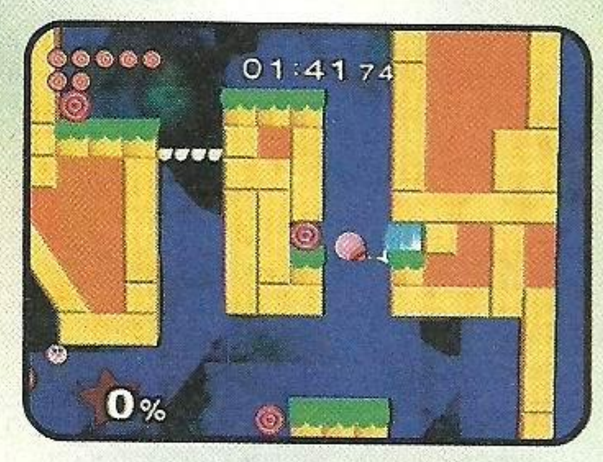


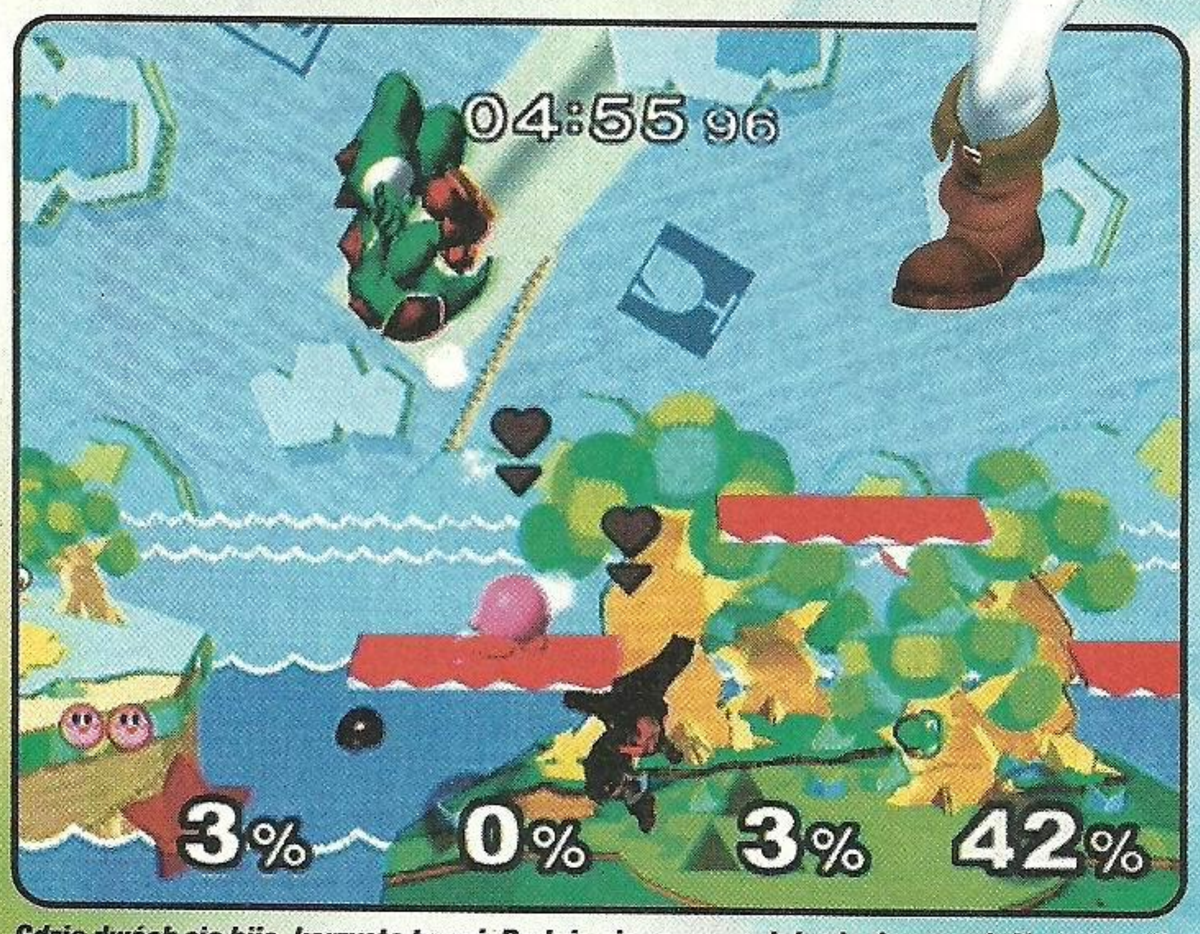
Oto i wspominany tryb platformowy. Bohater biegnie do przodu, skacze, napręża się... Prrrut! Nie, to nie tak. Dobiega i walczy na arenie.

sporo opcji jest poukrywanych. Gorzej, jak zacznie pokazywać zdjęcia z walk kolegom, ale to już inna sprawa.
Jak wygląda sama walka? Bardzo prosto. Na arenę wybiegają postacie i zwyczajnie się tłuką. Wiem, to mało szczegółowy opis... Ale tak wygląda prawda. Wciskając przyciski w kombinacji z wychyłami pada otrzymujemy uderzenia, kopniaki, specjale, rzuty i tak dalej. Można uskakiwać, walić specjalami... OK., bardziej szczegółowo. Wiecie, kto to jest Mario. Kirby? To różowa kulka. A Pikachu? Żółty szczur. No więc wąsaty hydraulik bije się na przykład z różową kulką, kiedy na plecy wskakuje im Pokemon.
Natomiast z tyłu biega sobie Link i szyje z łuku, czekając na łatwy łup. Ale nie ma lekko.

Różowa kulka rzuca się na niego i specjalnym rzutem posyła go w powietrze. Doskakuje do niego hydro i wywala superciosem poza planszę. Chaos trwa!
Mocną stroną SSBM jest oprawa. Grafika jest śliczna, dopieszczona i niezwykle szczegółowa. Zwłaszcza jeśli chodzi o postacie. Są doskonale animowane, zachowały także swoją unikalną stylistykę, w której bryluje przecież Nintendo. Ale także areny (a raczej tła), na których toczy się akcja wyglądają dobrze. Autorzy użyli chyba każdej znanej im sztuczki – refleksje świetlne na postaciach, bump mapping na ich strojach, sypią się iskry... Ba, można nawet włączać i wyłączać anty-aliasing.
Ścieżka dźwiękowa robi olbrzymie wrażenie. Większość utworów to klasyki Nintendo – jak te z Mario, czy Zeldy – przemiksowane i zaaranżowane od nowa. Brzmią fantastycznie. Oczywiście, efekty dźwiękowe stoją na równie wysokim poziomie wykonania. Krótko mówiąc – gra wygląda znakomicie i brzmi obłędnie.
Mimo wszystkich niepodważalnych zalet, nie potrafię odnaleźć w tej grze wiele dla siebie. Skakanie po platformach i klepanie kierowanych przez konsolę przeciwników niespecjalnie mnie wciągnęło. Mini-gierki uznaję za zabawne przez kilka godzin. SSBM to dla mnie zdecydowanie gra imprezowa, która może być zabawna tylko gdy do młocki zasiądzie kilka osób, a to i tak nie na długo.
Nie ulega jednak wątpliwości, że jest śliczna i dość rozbudowana. Być może Wam się spodoba.

Gulash





Gdzie dwóch się bije, korzysta trzeci. Raduje się serce, raduje się dusza, gdy Yoshi i spółka na wycieczkę rusza. Można tak w nieskończoność...

GameCube

Niezła gra, ale ja w niej nie widzę Sztuki. Ot, zabawka na parę godzin.

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* HAL
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card

7.0

Efektowne kraksy to jedno, ale warto do nich dorobić coś jeszcze. Na przykład jakąś fajną, miodną grę.

Downforce

Kiedyś w bolidach F1 stosowano sztuczki techniczne, które powodowały, że przysysały się do podłoża. Można było jeździć z dużo większymi prędkościami. Zwłaszcza na zakrętach.

Niemiłe było to, że przeciążenia w bolidzie były podobne jak w samolocie myśliwskim i kierowcy mieli czasami tak zwane blackouty – tracili na bardzo krótką chwilę przytomność, gdy krew nie mogła dopłynąć do mózgu. Teraz nie stosuje się już takich rozwiązań technicznych, głównie z powodów bezpieczeństwa.
W Downforce zebrano tych, co lubią duże prędkości, duże przeciążenia i mają tę szczyptę szaleństwa. Bo Downforce to wyścigi pojazdów przypominających skrzyżowanie starych bolidów F1 z ich futurystyczną wizją. Ale żeby nie było żadnych wątpliwości dodam, że to zręcznościowe i kompletnie nierealistyczne zawody. Coś jak Burnout czy C.A.R.T. Fury – momentami zabawne, ale szybko nużące.
Downforce oferuje kilka trybów zabawy dla samotnego gracza, ale nie jest to nic niezwykłego czy nowego. To, co zwykle. Dla dwóch graczy jest już lepiej i gra zaczyna robić się ciekawsza, ale nadal nie na bardzo długo – kilka dni, może tydzień. Potem będziemy ją odpalać już tylko sporadycznie lub w ogóle.
Wizualnie Downforce jest całkiem solidną produkcją. Czuć szybkość, grafika jest płynna, modele bolidów ładne i efektowne, a całość bardzo dynamiczna. W otoczeniu tras, które prowadzą przez różne miasta świata jest sporo budynków, czasami przeleci też samolot lub zobaczymy coś ciekawego. Efektowne są też kolizje. Bolidy sypią częściami, a przy większych prędkościach zderzenie kończy się krótkim lotem i ładną eksplozją. Ale jak to w zręcznościówkach bywa, nie tracimy przez to zbyt dużo czasu – niemal od razu pojawiamy się z powrotem na trasie wyścigu. To dobrze.
Z udźwiękowieniem jest już dużo gorzej, silnik słaby, muzyka denna, a pisk opon standardowy i drażniący – tylko wypadki się trochę wybijają.
Sama zabawa jest dosyć banalna, nie ma większych problemów z wygrywaniem wyścigów. Przeciwnicy nie grzeszą inteligencją, choć bywają dość brutali – próbują nas zepchnąć z trasy i ostro walczą. Same trasy są jednak dosyć proste i łatwe do opanowania. Bo sterowanie i kontrola nad pojazdem to kaszka z mlekiem – bolidy są przyklejone do trasy, siła odśrodkowa jest niewielka, a zwalniać prawie nie trzeba. Fakt, że taka jazda daje sporo radości i zbytnio nie frustruje, ale też nie czuje się tego ciśnienia, które każe nam doskonalić swoje umiejętności i grać w nieskończoność. Przejeżdżamy kilka wyścigów, jesteśmy z siebie dumni, ale po chwili dochodzimy do wniosku, że to nie było nic trudnego czy wymagającego. Downforce jest po prostu łatwe, a na dokładkę nie wnosi nic nowego do gatunku. Żadnego nowego pomysłu, rozwiązania czy choćby małego szczegółu. Przecież gier z samochodami jeżdżącymi po ulicach, rozwalającymi się po bandach i eksplodującymi w ognistym inferno mieliśmy już multum. Downforce jest też przyjemna, ale to niestety krótkotrwałe uczucie. Szybka, momentami fajna, ale jednocześnie wtórna jak seria znaczków pocztowych.

Marcellus

PlayStation 2 — *Taki tam wyścig. Nic ciekawego, naprawdę.*

- *Wydawca:* Titus
- *Producent:* Smart Dog
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.5

Scooby Doo - Night of 100 Frights

Nie jestem fanem Scooby'ego. Zresztą czy są gdzieś tacy? Trzeba jednak przyznać - ta kreskówka jest tak baaardzo staromodna, że aż śmieszna.

Niespecjalnie miałem ochotę na tę grę. Na szczęście przyjemnie się rozczarowałem. Scooby nie jest wprawdzie platformówką pokroju Jak & Daxter. Nie jest tak skomplikowany i trudny, ale ma swój niepowtarzalny urok. No i oczywiście idealnie trzyma się scenariuszy kolejnych, niemal identycznych odcinków serialu. Na początku widzimy samochód naszej paczki, słynnego hipisowskiego busa – Mystery Machine. W środku sami znajomi – Fred, Velma, Daphne, Shaggy i oczywiście Scooby. Bardzo ładnie przedstawieni, niemal tak jak na Cartoon Network. Cały gang zmierza (jakżeby inaczej) do pewnego dworzyszcza, aby rozwiązać „tajemniczą tajemnicę". Dwór jest... (czy już się domyślacie?) Nawiedzony!
No i zaczęło się. Wszyscy oprócz Scooby'ego zostali porwani przez Masterminda, a nasz czworonożny bohater po zjedzeniu kilku setek Scooby Snacksów, ominięciu rozmaitych przeszkód i rozwiązaniu wielu łatwych zagadek, odnajdzie ich na końcu dwunastego poziomu... Do tego jednak dość długa droga.

Scooby jest bardzo dobrze dopracowaną zabaweczką – czystą rozrywką, nie za trudną i przyjemną w odbiorze. Graficznie bardzo prosta, ale dobrze oddaje klimat kreskówki. No i ten Scooby, który jest prześmiesznie animowany... Do tego dochodzą wszystkie strachy, duchy i potwory (zupełnie niestraszne), które co chwilę wzbudzają śmiech. Gra jest miła w odbiorze – taki interaktywny odcinek przygód przygłupiego psa. Poziomy nie są zbyt duże, ale fajnie i z polotem zaprojektowane. Czasami jest to 2.5D (coś jak Crash), a czasami pełne 3D. Jednak najmocniejszą stroną Scooby'ego jest dźwięk. Wszystkie głosy są podkładane przez tych samych aktorów, którzy użyczali głosu postaciom w serialu. Po prostu rewelacja! Teksty, które non-stop przewijają się w serialu tu również padają i rozśmieszają do łez. Scooby ma spory zasób odgłosów na różne okazje i miło się go słucha. Wyją duchy i wilki, nietoperze trzepoczą skórzastymi skrzydełkami, skrzypią i trzaskają okiennice. Niepowtarzalny klimat kreskówki i taniego horroru (a puszczany z taśmy śmiech, zupełnie jak w sitcomach – kompletnie rozwala!). No i jest też oczywiście motyw przewodni kreskówki.
Sterowanie jest banalnie proste, w końcu Scooby przeznaczony jest dla młodszych odbiorców. Programiści założyli sobie zapewne, że nikogo nie chcą sfrustrować, dlatego nie ma tu zbyt trudnych zadań. No i udało im się, a Scooby wyszedł na zaskakująco dobrego, choć prostego i niestety dość krótkiego platformera.
Scooby-Doo where are yooou!!! We neeeed yooou!!!

Chest Rockwell

PlayStation 2 — *„Spooky, Isn't it?"*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Heavy Iron
- *Liczba graczy:* 1

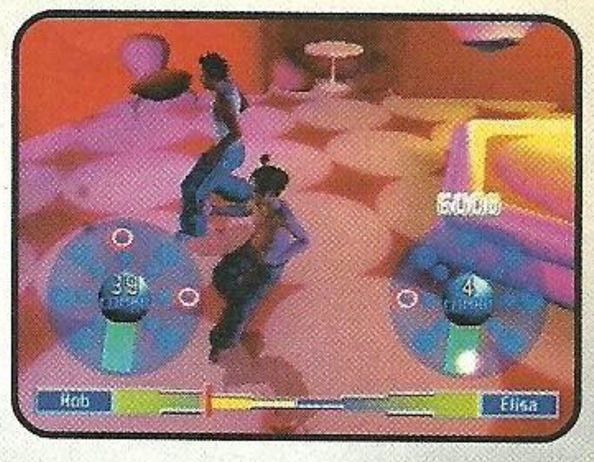
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

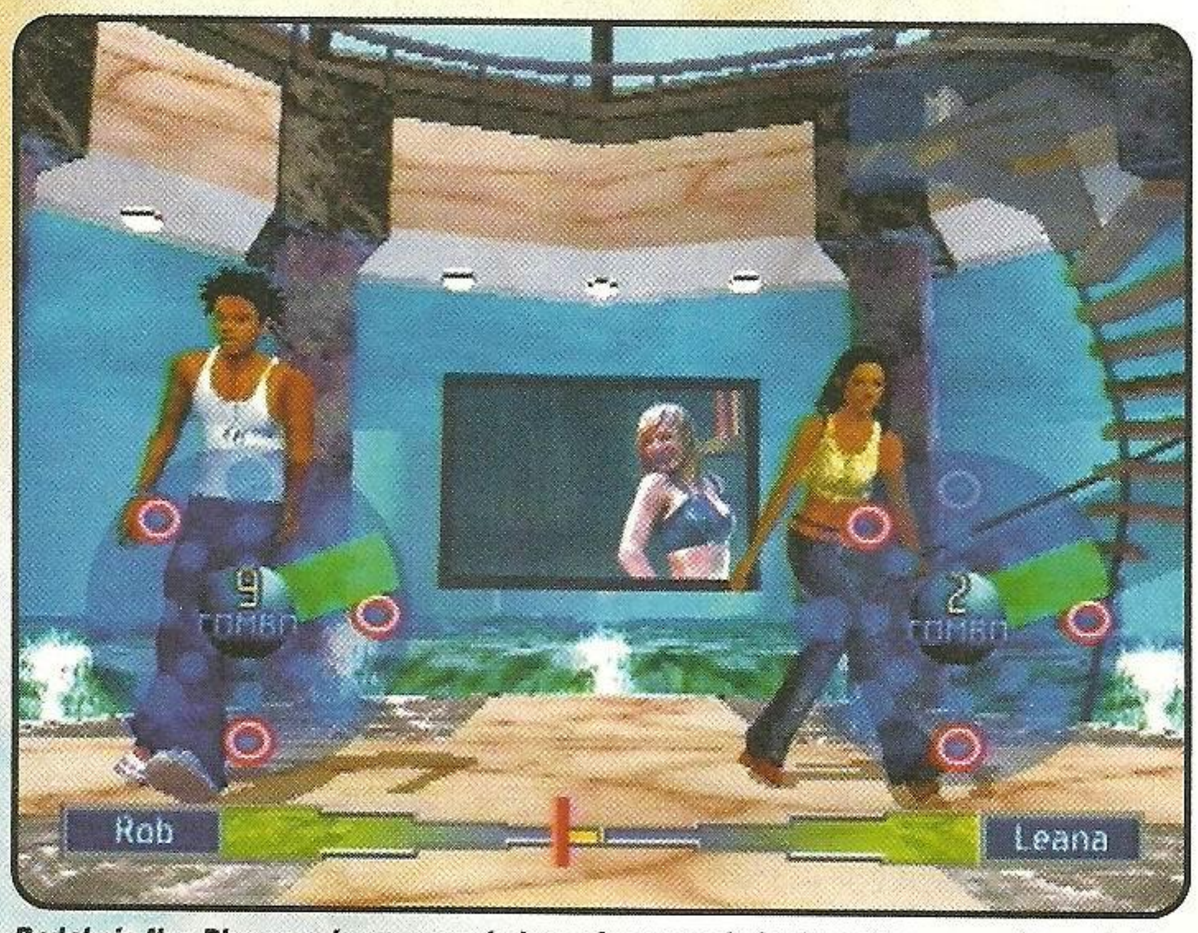
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.5

Britney's Dance Beat

Raz, dwa, raz... Czy ta klawiatura działa? Uff, a jednak to był dobry pomysł.





Redakcja Neo Plus wyraża szczere ubolewanie z powodu braku najlepszego utworu Britney „I was born to make you happy" w grze firmowenej jej nazwiskiem.

Musiałam miesiąc udawać sprzątaczkę, wkradać się w łaski tych konsolowych „masterów". A to wszystko tylko po to, aby wykonać moją misję. Teraz wszystkie moje cierpienia i poniżenia odpłacą się z nawiązką. Nie będę bezczynnie patrzeć jak jakiś Bakan, Kulasz czy inny Warcellus wyśmiewają się z mojej Britney!
Britney jest taka odlotowa i zawsze na czasie. Mi na przykład bardzo podoba się jej styl i to jak potrafi go zmieniać. I ma takie piękne włosy... Ciekawe jakiego szamponu używa? A te plotki o biuście i w ogóle. Skąd oni coś takiego wyciągnęli? To znaczy wszyscy ci dziennikarze i tak dalej. Od razu widać, że nie można im ufać. Bo przecież oni nic nie wiedzą o mojej Britney. Bo niby jak? Jej nie da się ot tak poznać. No i najlepiej jest oceniać coś czego się nie zna, aby nie wyjść na ignoranta, a już broń Boże na - jak oni mówią - lamera.
Cóż, zostawmy ich w spokoju (niech się dalej męczą), bo przecież przed nami pierwsza gra z Brit w roli głównej. Yuppy! Ona to ma dobrze. Nie dość, że ładnie śpiewa, to ma jeszcze swoje płyty i lalkę, która wygląda tak jak ona! I zagrała w filmie, a teraz ma swoją grę. Przecież od razu widać, jaka ona jest utalentowana.
Ale ja jestem rozgadana, a przecież trzeba napisać recenzje, bo ta spłodzona przez Gumasha do niczego się nie nadaje i musiała polecieć do kosza. Britney's Dance Beat to gra muzyczna. Wiecie, coś w stylu Parappa The Rapper czy serii Dance Dance Revolution. Po włożeniu płyty do Plajstyjszon dwa widzimy piękne intro. Jest bardzo fajnie zmontowane – ukazują się urywki klipów, a w tle przygrywa mix „Stronger". Britney niedługo wybiera się w trasę koncertową i szuka nowych tancerzy. Jejku, jak ja bym chciała tańczyć z Britney! Byłoby czadowo!
W menu możemy wybrać kilka trybów. Jest praktyka, gra w pojedynkę i w dwoje przeciw sobie. Ale szybko przejdźmy do rozgrywki. Jest ona bardzo podobna do innych gier z tego gatunku. Na ekranie oprócz postaci jest jeszcze okrąg, po którym przesuwa się tasiemka. W momencie, kiedy znajduje się nad ikonką przycisku, należy go wdusić. I byłoby to praktycznie wszystko, ale na kolejnych poziomach dochodzą jeszcze różne bajery. Na przykład ikony symbolizujące przyciski geometryczne przesuwają się do przodu lub w tył, albo przycisk jest losowany. Tu trzeba się wykazać odrobiną zręczności i wyczucia. Na środku ekranu znajduje się bar, który wykonując kombosy przesuwamy w swoją stronę. Wygrywa ten, kto pod koniec piosenki będzie miał go po swojej stronie.
Graficznie gra nie stoi na zbyt wysokim poziomie. Ot na ekranie mamy dość ładnie wymodelowane postacie i bardzo słabiutkie otoczenie. Miejsca, na których będziemy tańczyć są małe, cieniutko wykonane i plastikowe. Niech tylko przywołam moich faworytów: deptak czy różowy pokoik. Postacie tańcząc wykonują większość ruchów charakterystycznych dla układów tanecznych Brit. Poruszają się dobrze, ale coś wyraźnie je ogranicza. Tak jakby aktorzy biorący udział w sesji motion capture bali się, że uszkodzą drogą aparaturę przeznaczoną do łapania ruchów. Nie ma tu żadnej ekspresji ruchów czy dynamiki, jaka charakteryzuje show odwalane przez Brit. Ja nie czuję tu tej energii, która wręcz kipi z Brit w wersji live. I mówi Wam to ktoś, kto przez kilka lat ćwiczył z Mistrzem Świata (z pozdrowieniami dla Marka Glinki).
Do posłuchania za to mamy największe hity wirtuozki. Jest "...Baby One More Time", "Stronger", "Overprotected", "I'm A Slave 4 U" i "Oops!... I Did It Again". No tak, a gdzie jest moje ukochane: "Lucky", "You Drive Me Crazy", "Satisfaction", przepiękne "From The Bottom of My Broken Heart", czy też niesamowite "Born To Make You Happy". Hmm, ale pewnie w końcu powstanie druga część i tam je ujrzę.
A miodność? Rozpoczynając grę jest całkiem przyjemnie. Na kolejnych scenach trudność wzrasta, ale chce się walczyć i pokonywać kolejnych przeciwników na scenie. Tym bardziej, że na wytrwałych czekają miłuśne dodatki do odkrycia - wywiady i urywki z koncertów. Potem odpalamy tryb na dwóch i też jest okey, ale... Po dwóch, trzech dniach gra odpada. Jest po prostu zbyt krótka.
Wiecie, jak to jest - miód jest słodki, ale słoiczek nie starcza na długo.

Olga Gauner

Redakcja wyraża również zaniepokojenie, że gościnnie nie wstąpił choćby jeden członek zespołu N'Sync. Wprowadziłoby to sporo innowacji do tej pozycji.

PlayStation 2

Chciałbyś mieć Britney w domu? Ta gra tego nie oddaje.

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Metro
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.7

FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX

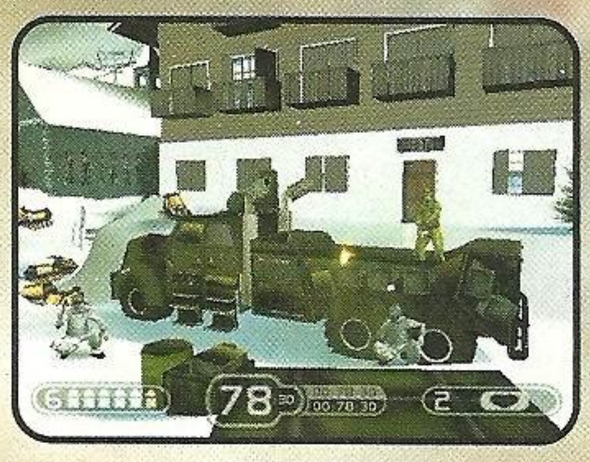
NEO
PLUS

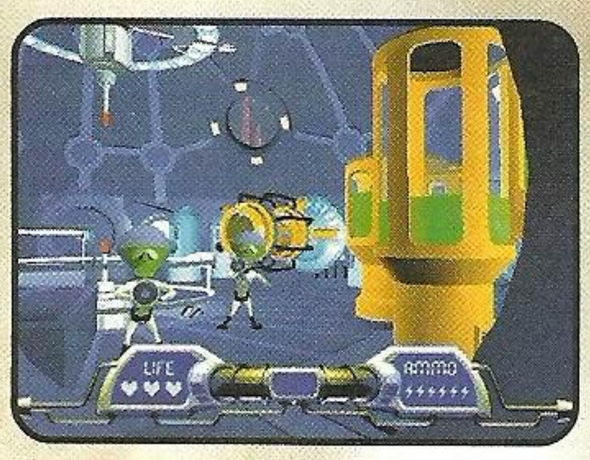
NEO PLUS

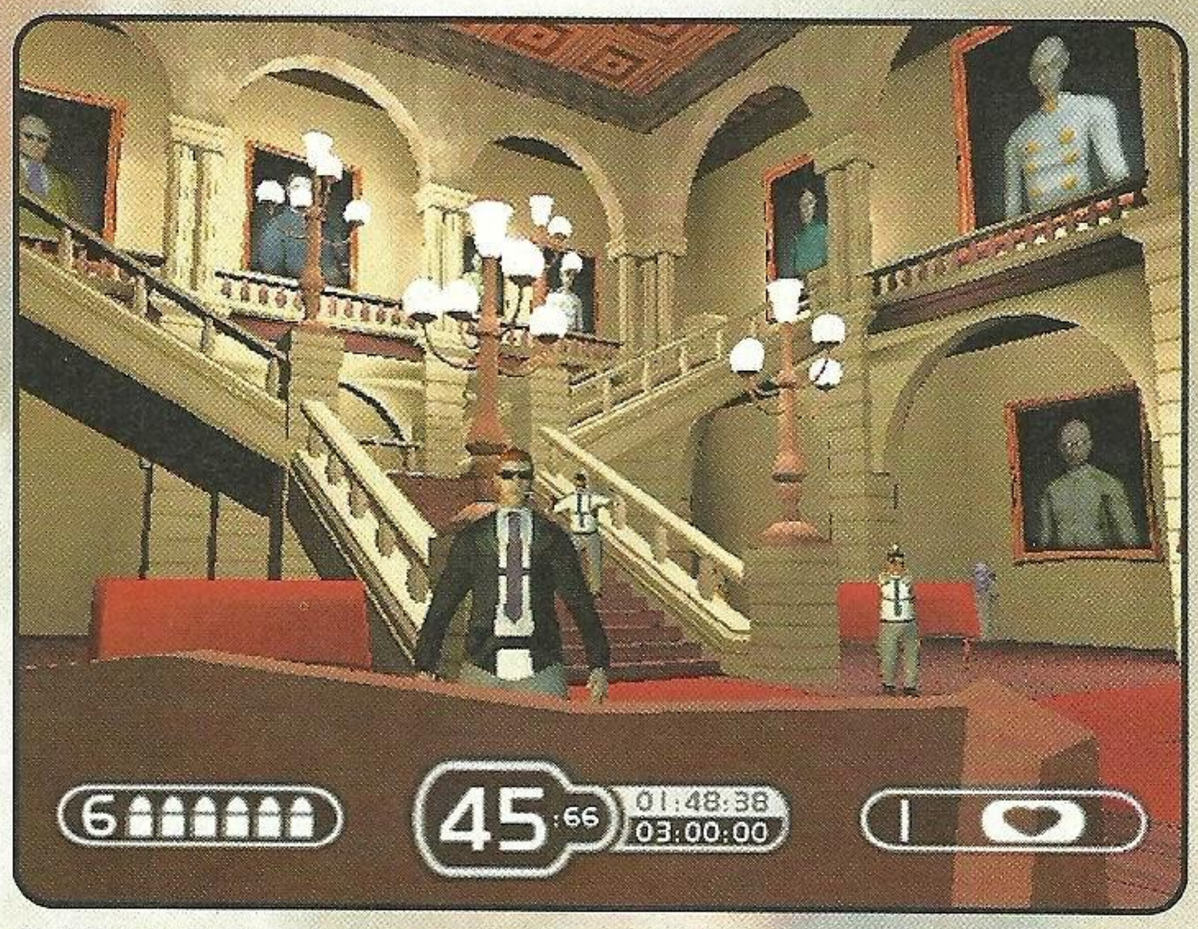
SAMURAI

侍

2002年2月7日発売予定







Wydaje mi się, że na jednym z portretów widnieje Alfred Ashford! Heh, ale poważnie - niezła kolekcja obrazów. Szczególnie ten doktor Menegle.

Endgame

„GunCon & GunCon 2 compatibile" – taki napis widnieje na pudełku z Endgame. Nie namyślając się długo, poszperałem w szafie i wróciłem do konsoli z wysłużoną giwerą. Jeszcze raz uratujemy świat, malutka.

Zarys fabuły. Mamy rok 2020. Technologia Virtual Reality stała się chlebem powszednim dzięki pionierskiej korporacji EuroDream Technologies. Za kilka dni wszystkich użytkowników VR czeka update oprogramowania, który ma się dokonać automatycznie. Coś jest jednak nie tak z nowym programem. Ktoś planuje namieszać w mózgach dobrym ludziom. Ekipa składająca się z dowodzącej akcją Sztucznej Inteligencji o imieniu Octavian i ściskającej w łapkach pistolet panienki Jade Cornell, staje do walki z korporacją, chcąc nie dopuścić do tych wszystkich potworności.

A wszystko sprowadza się do podróży przez pięć krajów Stanów Zjednoczonych Europy (yep) i strzelania do strażników korporacji.

No to zaczynamy zabawę. Gra nawet na krok nie odbiega od standardów narzuconych przez Time Crisis. Wciskając (bądź puszczając – zależy, jak sobie ustawicie) przycisk na GunConie, panienka chowa się za element otoczenia i przeładowuje broń. Gdy wśród przeciwników pojawi się wyróżniający się jegomość, na przykład ubrany na czerwono, bądź czarno, to od razu wiadomo, że będzie szybko strzelał. Oczywiście jedyne, co zostaje, to schować się i przeczekać.

Przeciwników jest kilku, a ich wygląd zmienia się w zależności od kraju, w jakim przebywamy. Są standardowi strzelcy, są zasłaniający się tarczami zomowcy, gostkowie rzucający granaty, pacyfikatorzy z bronią białą wyskakujący tuż przez naszym nosem, czy wreszcie wspomniani zaawansowani bracia, strzelający szybko, krótko skutecznie. Są kolesie, za których gra dolicza nam cennych kilka sekund upływającego nieubłaganie czasu. Są wreszcie niewinni cywile, do których strzelać nie należy – konsola z przyjemnością odbierze nam kilka sekund.

Przeciwnicy nie są statyczni – wybiegają i turlają się, by stanąć do lepszego strzału. Do tego przez cały czas tyka zegarek, więc nie należy zastanawiać się nad tym, co jest słuszne, a strzelać, gdzie popadnie. Czasami po celnej serii włącza się jakby tryb turbo, w którym wszystko staje się lekko rozmyte, ale i szybsze. Dzięki temu można ukończyć poziom szybciej, oszczędzając cenne sekundy.

Grafika, a raczej otoczenie jest szczegółowe i schludnie opracowane. Większość elementów znajdujących się na planszy można uszkodzić – na przykład strzelając w telewizor, czy w gaśnicę, otrzymamy wiadome efekty. Postacie nie są już tak szczegółowe, ale i tak szybko giną, więc nie ma się czym przejmować. Animacja nie zwalnia, tekstury się nie łamią. Muzyka zagrzewa do boju. Są efekty strzałów i jęki przeciwników. Solidna, rzemieślnicza robota.

Endgame jest jednak źle skonstruowane. Poziomy są za krótkie, a przed każdym z nich oglądamy jeszcze krótszy film. Wygląda to tak: półtorej minuty strzelania, dwadzieścia sekund ładowania filmu, film, dwadzieścia sekund ładowania poziomu, znów półtorej minuty strzelania... I tak dalej. To naprawdę nieprzyjemne; rozkręcić się tylko po to, aby obejrzeć jakąś kijową renderowaną animacyjkę, zamiast lutować dalej. Zwłaszcza, że na tych filmach nic się nie dzieje – panienka gdzieś biegnie i to wszystko.

Osobiście myślę, że gry z serii Gun Survivor to krok we właściwym kierunku. Szkoda tylko, że wyglądają po prostu okropnie...

Po ukończeniu gry, pojawiają się bonusy i dodatki. Jest więc tryb Arcade, w którym walka jest punktowana, pojawia się możliwość cięcia z dwóch gunów, jest odtwarzacz muzyki (żeby jeszcze było co odtwarzać), czy Challenge Mode. Są także nowe bronie - karabin maszynowy i pistolet, którego nie trzeba przeładowywać. Sama gra ma kilka zakończeń, które zależą od uzyskanego rankingu.

Oprócz krótkiego trybu scenariusza Endgame ma także dwie mini-gierki, zrealizowane w klimacie komiksów i kreskówek. Strzelamy w nich do obcych przypominających nieco Marsjan z filmu „Marsjanie Atakują". Wszystkie odgłosy przypominają te z Jetsonsów i ogólnie klimacik jest fajny, ale wszystko to jest zdecydowanie za krótkie. Dziesięć prostych misyjek treningowych, plus cztery w mini-gierce, można ukończyć dosłownie w kilkanaście minut. Czyli – jak zwykle z grami na pistolet, po godzinie, może dwóch, już wszystko widziałeś. Może z wyjątkiem House Of The Dead 2, w którego można grać, grać i grać...

Jeśli szukasz gry na pistolet, to jest już w czym wybierać na PlayStation 2. Spróbuj zacząć od Time Crisis 2 Namco – gry, która nie ma sobie równych, jeśli chodzi o klimat, akcję i liczbę bonusów. Drugą równie ciekawą pozycją jest kooperacja Namco i Segi pod tytułem Vampire Night – ta przynajmniej ma wspaniały klimat. Są zombiaki, wampiry i ich łowcy. Trzecią pozycją, za którą warto się zabrać, jest Police 24/7. Dopiero potem EndGame. O Resident Evil: Gun Survior nawet nie wspominam.

Gulash

PlayStation 2

„I shall end this game" powiedział Gulash i wyłączył konsolę.

- *Wydawca:* Empire
- *Producent:* Empire
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, GunCon 2, GunCon*

6.7

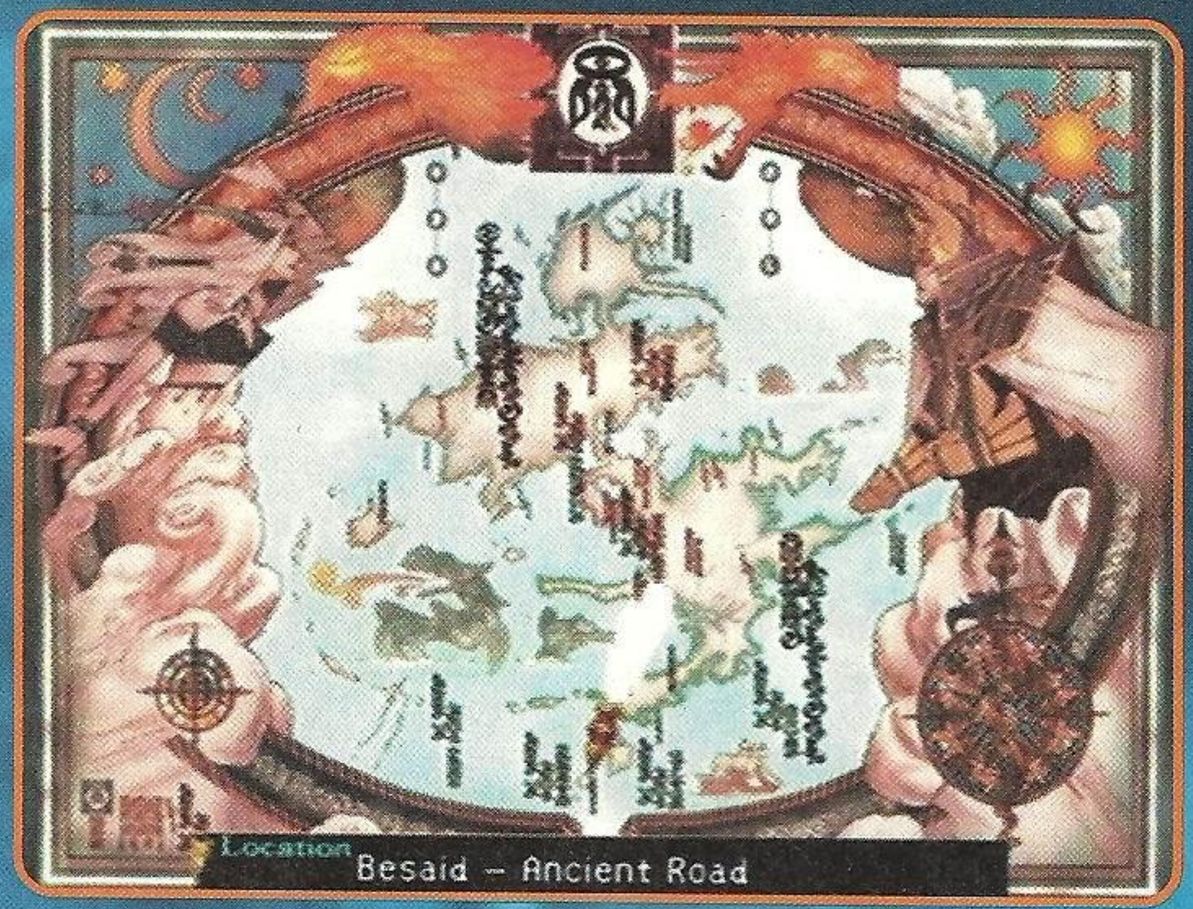
Final Fantasy X

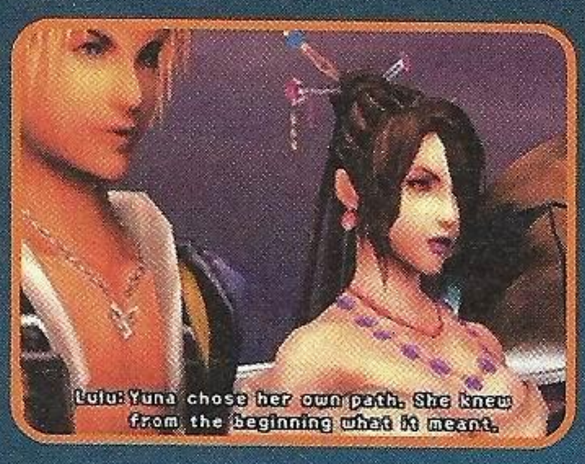
„Ten wiersz będzie o miłości... Miłości tak wielkiej, że warto dla niej ponieść śmierć!”

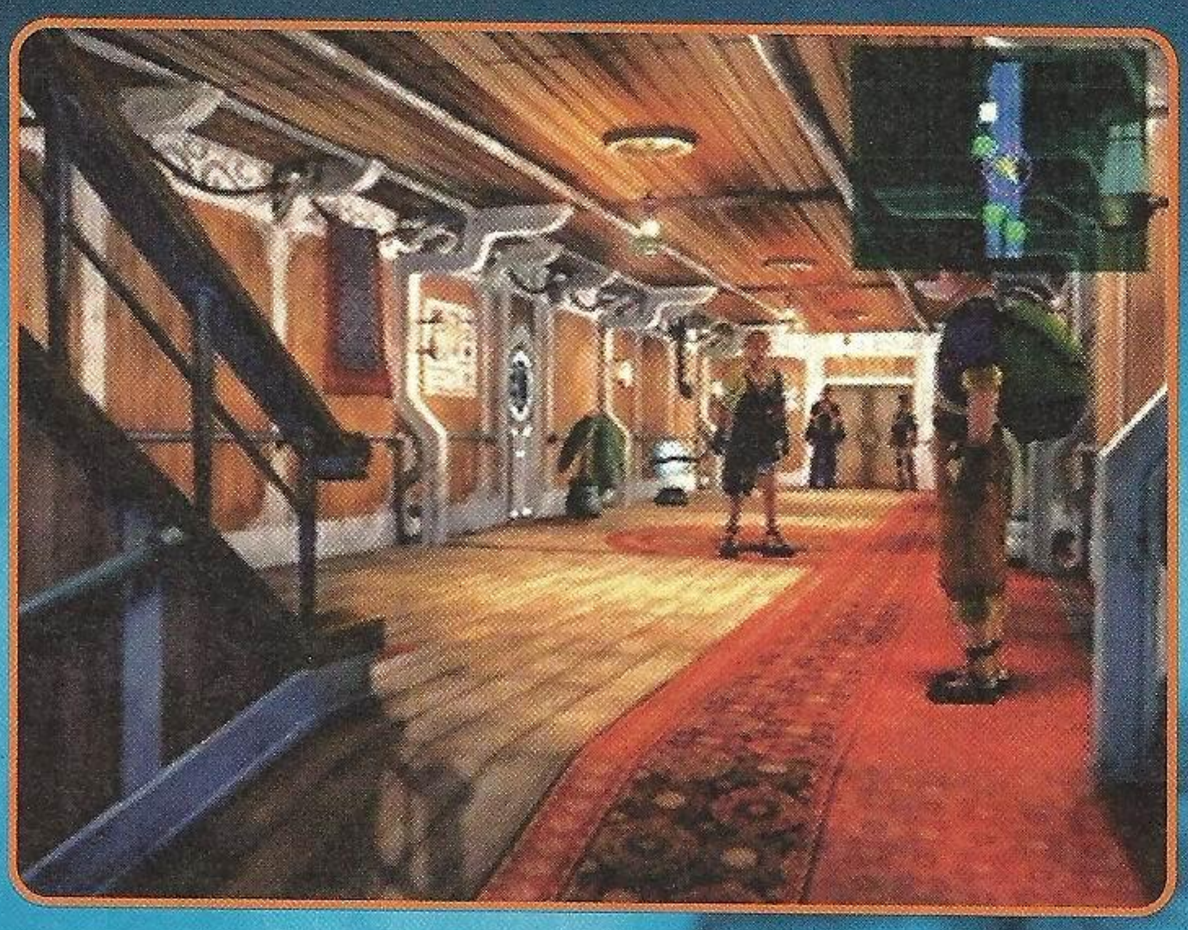
txt: Gangsta

Historia lubi się powtarzać. To wiemy nie od dziś. Jeśli tylko spojrzeć wstecz możemy zaobserwować dziesiątki, jeśli nie setki czy tysiące analogicznych sytuacji mających miejsce w naszym konsolowym światku. Pamiętacie jeszcze sytuację pierwszej konsoli SONY na jej starcie? Wysoką (jak na nasze polskie realia) cenę, pierwszego Tekkena, pierwszego Ridge Racera, po jakimś czasie Metal Gear Solid i inne wspaniałe gry budujące jej potęgę i cieszące serca kolejnych graczy? Patrząc na obecne poczynania najmłodszego dziecka skośnookich inżynierów nie mogę otrząsnąć się z uczucia deja vu. Znowu Tekken na starcie, piąta część Ridge Racera wraz z nim. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty walnął już w posiadaczy czarnych konsol z taką siłą, że fala uderzeniowa zmiotła drwiące uśmieszki z twarzy posiadaczy wszystkich pozostałych systemów, stając się od razu największym hitem w, krótkiej jeszcze na szczęście, historii PS2.

Final Fantasy VII była i pozostanie dla mnie na zawsze grą wszechczasów. Była ogromnym żaglem dla solidnego już masztu jaki udało się stworzyć panom z SONY dla szarej łajby z kolorowym znaczkiem PlayStation na burcie. Była nową jakością, nowym życiem tchniętym za sprawą możliwości PSX w kolejną część wspaniałej serii o wieloletniej już tradycji. I od niej zaczęło się to, co najlepsze.





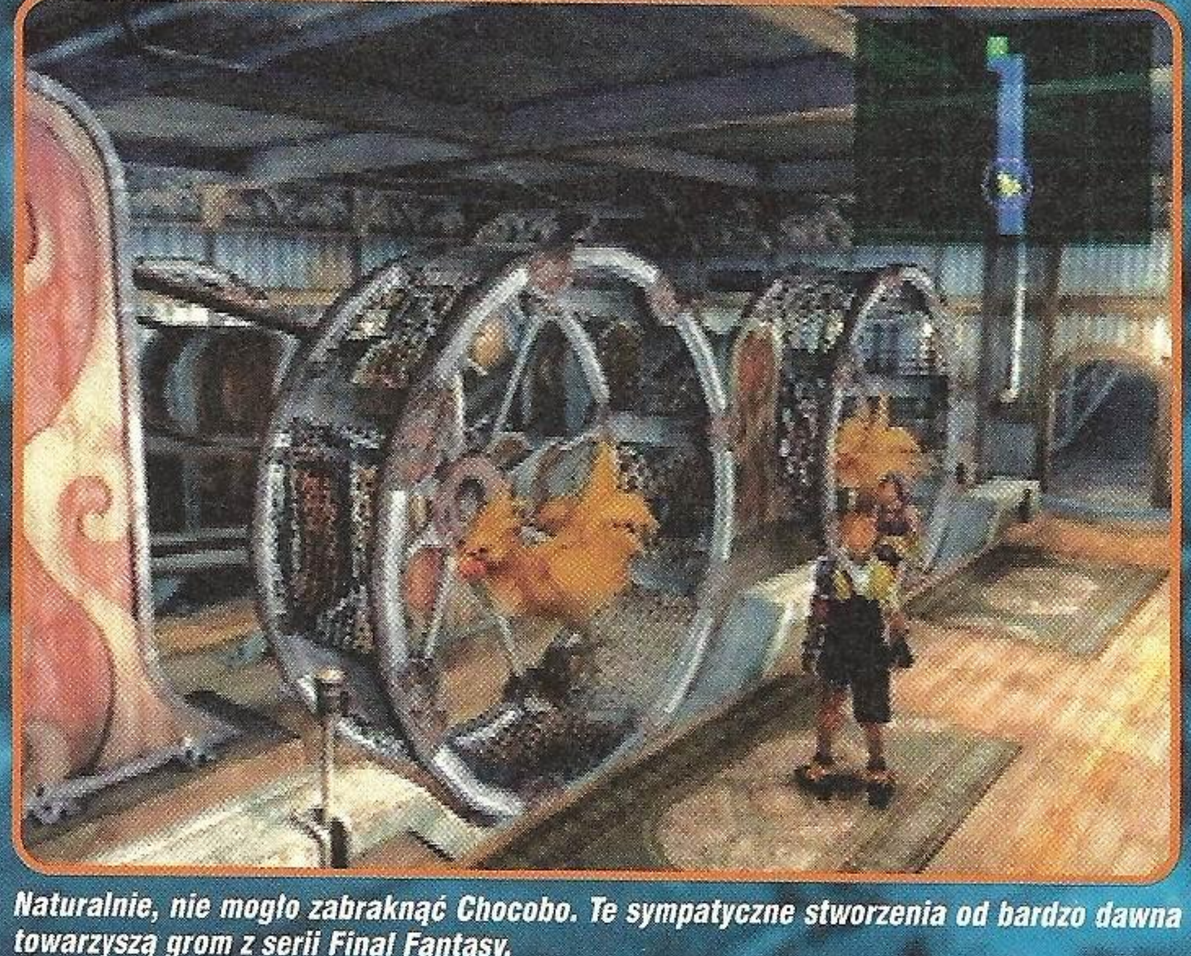


Miłość, przyjaźń, dobro, zło, nienawiść, śmierć. Czymże są? Bez wątpienia nieodzowną częścią życia każdego z nas. Miłość to cierpienie, miłość to poświęcenie. A śmierć? Ona jest bardzo podobna, ale różni się od miłości przede wszystkim tym, że czeka na każdego z nas. Jest jedyną rzeczą, której możemy być pewni. Pozostają jedynie pytania: kiedy i jak?

Czy gra video może być opowieścią o tym, o czym przeczytaliście w poprzednim akapicie? Z pewnością. Jednak tylko gra wybitna może przedstawić nam to wszystko w taki sposób, by wywrzeć wrażenie, przekazać coś ważnego, rozbawić, wzruszyć. Sprawić, by widz (bo mianem gracza nie chciałbym odbiorcy tak wiekopomnego dzieła określać) uśmiechnął się, czy też uronił łzę. Wyzwalać emocje. Podobna sztuka zdarza się niezwykle rzadko nawet w przypadku pełnometrażowych, hollywoodzkich produkcji o monstrualnym budżecie, czy tworów największych tuzów światowego kina. A ostatnio udało się to panu Hironobu Sakaguchi`emu gdy stworzył Final Fantasy VII.

Miejsce na lewej dłoni, gdzie spadła gorąca łza, w chwilę po tym gdy ostrze przebiło na wskroś ciało Aeris, pali mnie do dzisiaj. Dalej była już tylko pustka. Miłość i śmierć często kroczą w parze. Niestety. A grając w takie gry jak FFVII, możemy to poczuć. To właśnie potrafiła wyzwolić – nieprzebrane morze uczuć. Czy po długich latach oczekiwania, karmienia wygłodniałych, żądnych wrażeń umysłów kolejnymi próbami powtórzenia sukcesu niedoścignionej liderki, możemy wreszcie oczekiwać cudu?

W FFX po raz kolejny znajdujemy się w świecie, gdzie technologia spotyka magię. Fabuła porusza najróżniejsze problemy ludzkiej natury, przyobleczone tu w delikatną otoczkę fantasy, na tyle subtelną, by wyraźnie można było odczytać niesione przez nią przesłania. Znajdziemy tu więc konflikt na tle religijnym oraz specyficzny konflikt pokoleń, nadużywanie władzy, zdradę, okrucieństwo, zło. Śmierć. Ale również honor, nadzieję, dobro przyjaźń i miłość. Osią, łączącą wszystkie elementy tej gigantycznej układanki jest postać młodzieńca o imieniu Tidus. Wesoły, energiczny, elokwentny. I pomimo, iż nie jest całkowicie kryształową postacią, jego usposobienie i nastawienie do świata sprawia, że już w pierwszych minutach potencjalny gracz obdarzy go dozą sympatii, która będzie stopniowo wzrastać. Rzecz dzieje się w technologicznie zaawansowanym mieście Zanarkand. Już na samym początku, daje o sobie znać tajemnicza istota – Sin – sprowadzająca nań zagładę. Tidus ratuje się z kataklizmu wraz z Auronem – dawnym znajomym jego ojca, Jechta. Po wessaniu przez tajemniczą siłę, Tidus odzyskuje przytomność w świecie, w którym nikt nie ma pojęcia o jego istnieniu. Jedyną rzeczą, o której Tidus ma wątpliwą przyjemność usłyszeć po raz kolejny, jest wspomniany przez Aurona Sin, sprawca całego zdarzenia. Chcąc, nie chcąc, Tidus dalej wiedzie swoje życie wraz z mieszkańcami Spiry. Tam szybko poznaje nowych przyjaciół, którzy również słyszeli o mieście zwanym Zanarkand, leżącym daleko na północy. Staje się ono celem ich wyprawy, nie tyle ze względu na Tidusa, o ile na Yunę – młodą dziewczynę, która posiadła zdolność przyzywania mitycznych bestii. To właśnie ona jest nadzieją Spiry, na to by Sin więcej nie burzył spokoju jej mieszkańców, zabijając i niszcząc wszystko na swej drodze. A jedynym sposobem, na powstrzymanie bestii, jest jej uśmiercenie.



Naturalnie, nie mogło zabraknąć Chocobo. Te sympatyczne stworzenia od bardzo dawna towarzyszą grom z serii Final Fantasy.

FRAPUJĄCY MAJSTERSZTYK

Scenariusz jest prawdziwym majstersztykiem, równie zawiłym, co frapującym. Ostatniego bossa nie poznajemy podczas końcowych dziesięciu minut gry, zakończenie wyprawy jest tyleż zawiłe, co szczęśliwe, a i to nie dla wszystkich. Gra skłania do rozmyślań, refleksji. Chyba lepiej będzie, jeśli przejdziecie przez to sami. Przyjmijcie tylko wskazówkę - momentami warto pamiętać wypowiadaną już na początku przez tajemniczą postać sentencję: „Don`t cry!" i wziąć ją sobie głęboko do serca, tak jakby była skierowana do Was. Chwilami może okazać się, iż nawet diabeł mógłby zapłakać!

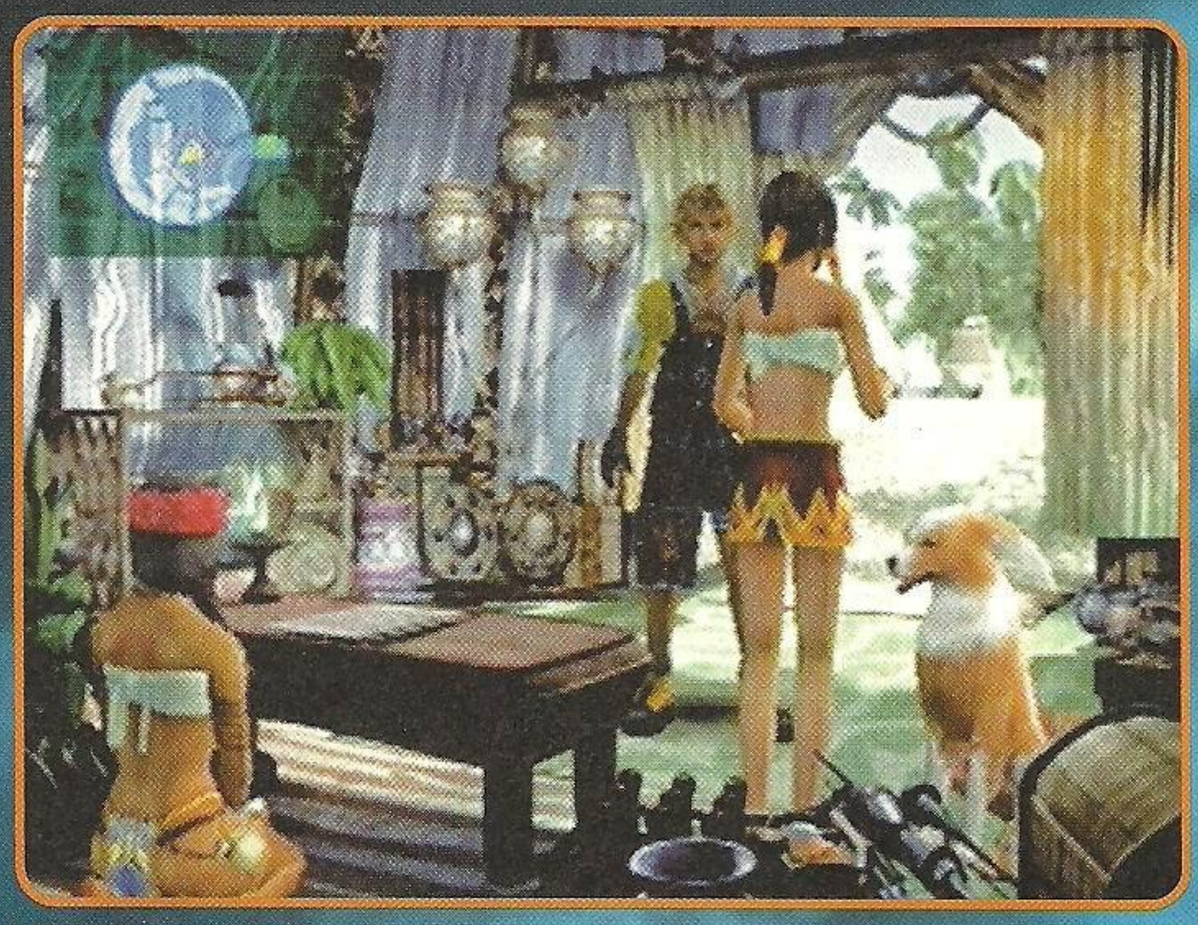
FENOMENALNA GRAFIKA

Tym, za co często ganione były (całkiem niesłusznie i bezpodstawnie zresztą) poprzednie części serii, była grafika. Tym razem, ktoś głoszący podobne świętokradztwa, najzwyczajniej w świecie naraziłby się na śmieszność. Ostatnio słyszałem, jak ci, którzy jeszcze niedawno mieszali serię FF z błotem, jako powód podając oprawę graficzną, po zobaczeniu na własne oczy FFX twierdzą, iż „Tylko grafika jest w niej ładna!". Bez komentarza.

Grafika zaiste jest fenomenalna! Momentami łapałem się na tym, że wstawki przerywnikowe liczone przez procesor konsoli (real-time), brałem za

filmy FMV wplecione w grę. Wszystko jest zrealizowane niemal perfekcyjnie – animacja wody, efekty świetlne i atmosferyczne, wspaniałe tekstury, bogactwo szczegółów. Przy tym, wypada dodać iż, gra jest bardzo kolorowa, ale nie cukierkowa. Lokacje tonące w słońcu i zieleni otoczonej szmaragdową wodą przypominają raj na ziemi i w nich nasi bohaterowie prezentują się doskonale; jednak gdy kroczymy ciemnymi świątyniami, czy odkrywamy mroczne głębiny, również nie odcinają się od tła w rażący sposób. Podczas rozgrywki odnosi się wrażenie, jakoby byli integralną częścią tamtego świata – wszystko, co robią, jest niesamowicie naturalne. Ich kroki, gesty, ruchy, przemieszczanie się po nierównościach terenu, wszystko! A teraz najlepsze: twarze. Statyczne screeny nigdy nie oddadzą ich ekspresji, ruchów, mimiki! To już nie są ruszające równomiernie żuchwą lalki, jak w innych grach do tej pory! Wyobrażcie sobie: mrużone oczy, rzęsy, brwi, policzki, usta – wszystko komponujące się tak, że wygląda piorunująco! Nie w filmikach! W grze!!! I ponownie tutaj ilość widocznych szczegółów przygniata i nie pozwala wstać z fotela. Karnacja skóry, pojedyncze rzęsy widoczne na zbliżeniach, wspomniane detale – jak blizna, czy spiralne źrenice Rikku (tak! nawet takie niuanse są dostrzegalne!) – to wszystko robi wrażenie.
Wzrosła również jakość filmowych wstawek, do których tak przyzwyczaili nas graficy Squaresoftu. A skoro już postanowiono zawrzeć je w grze, zadbano należycie o ich jakość. Swoim wykonaniem przypominają... Nie wiem co! Wiem za to, że wszystkie renderowane filmy Disneya, czy nawet filmowa produkcja Square (FF: The Spirits Within) wysoko ceniona za animację, gdyby mogły zapadłyby się pod ziemię ze wstydu, widząc niektóre sceny z gry! Jakość obrazu jest fantastyczna. Zakodowane w standardzie MPEG-2 filmy w niczym nie ustępują najlepszym produkcjom filmowym serwowanym nam na DVD.

Nie sposób nie zakochać się w najnowszej części FInal Fantasy. Po średniej dziewiątce, Square dostarczyło prawdziwe Dzieło.



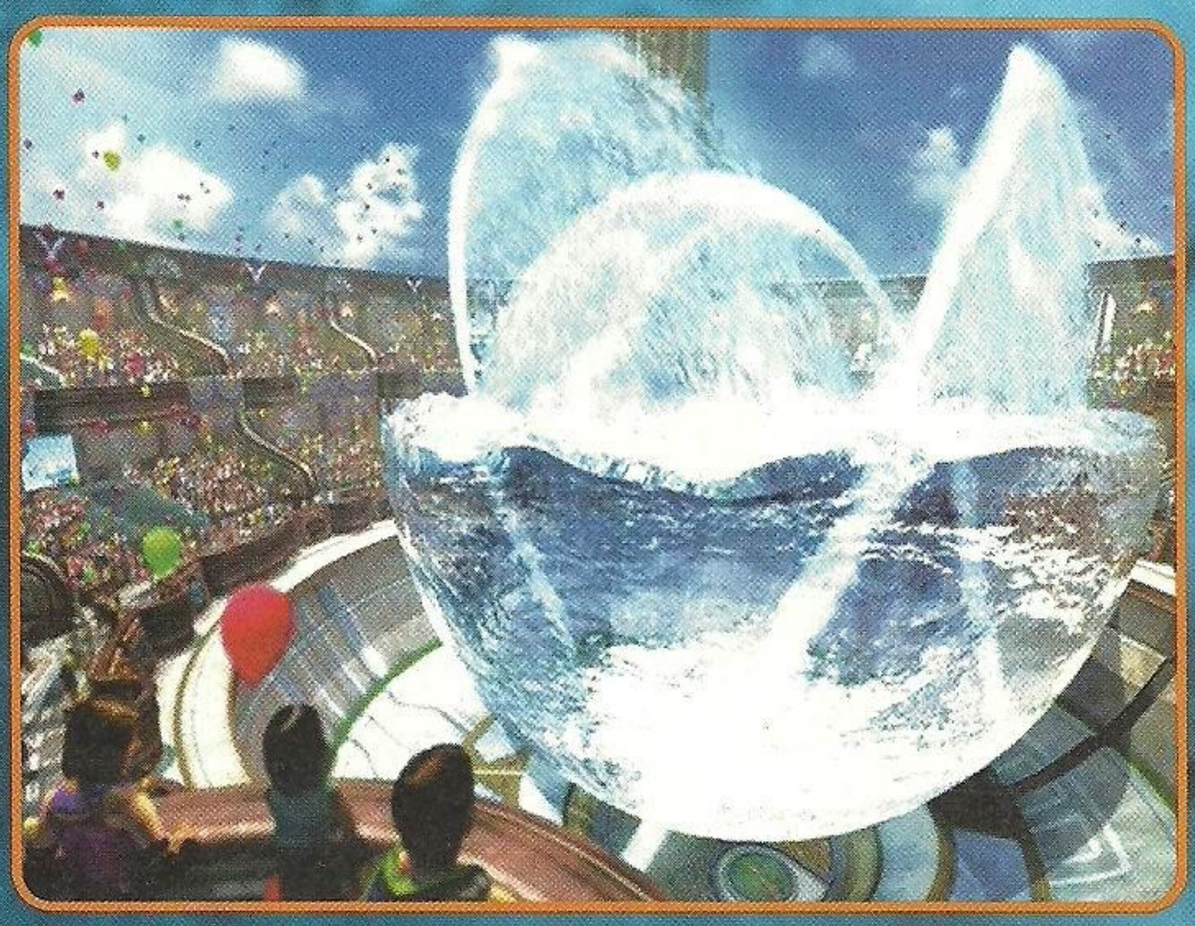
Zawartość – jest jeszcze lepsza. A towarzyszący im dźwięk AC3, to kolejny ukłon w stronę posiadaczy domowych zestawów audio high-end.
Zmianie uległ całkowicie sposób przedstawiania akcji, co wiąże się bezpośrednio z zastosowanym enginem, na którym oparto grę. Nie uświadczymy tu już renderowanych zawczasu lokacji z wytyczonymi w nich ścieżkami, po których spacerowali nasi podopieczni. Tym samym wyeliminowano niepożądany efekt odcinania się postaci od tła obecny w częściach poprzednich. Zastąpiono je w całości trójwymiarowym otoczeniem, które kamera ukazuje w zależności od położenia postaci. Czasami są to przejścia płynne, niekiedy gwałtowne, pokazujące akcję z zupełnie innej perspektywy. Wszystko przeplatane animacjami liczonymi przez procesory konsoli w czasie rzeczywistym oraz zrywającymi kask razem z głową wstawkami FMV. Nawet walki nie psują efektu, tworząc z resztą gry niesamowicie spójną całość, a podczas nich bohaterowie rozmawiają ze sobą, wykonują rozmaite czynności. A przede wszystkim – ani miejsca spotkań, ani modele postaci nie różnią się od tych we właściwej grze. Efekt? Iście filmowy! Daje to niesamowite wręcz uczucie ciągłości akcji, które sprawia, iż od gry trudno się oderwać, w oczekiwaniu na to, co się wydarzy, być może już za krótką chwilę. Wszystko to poparte rzecz jasna najwyższej jakości dźwiękiem, gdzie położono nacisk nawet na takie elementy, jak odległość obiektu wydającego odgłos od kamery/ekranu (jeśli dysponujecie dobrym sprzętem audio podłączonym do konsoli, nie raz usłyszycie, jak Tidus, biegając, „przenosi" dźwięk po całym pokoju), rodzaj podłoża (beton, piasek, woda...) czy znakomite echo. Jest doskonale. Tyle jeśli chodzi efekty.

MUSIC IS THE KEY

Muzyka to zdecydowanie temat na osobny akapit. Suteki Da Ne przypomni wspaniałe Eyes On Me, a Otherworld to prawdziwy wypas dla fanów ostrej jatki. Totalny kataklizm, pył unoszący się wokoło, wicher, tornado, latające kości. Oto jakie skojarzenia budzi we mnie ten utwór – a o tym, jak mało się pomyliłem (w sumie, można uznać to za bardzo celny strzał) przekonają się Ci, którym będzie dane dojść do końca podróży. Coś wspaniałego. Po raz kolejny muszę się posłużyć porównaniem do FFVII, ale skoro mamy mówić o najlepszych – od czasu, gdy chór śpiewający majestatycznie „Sephiroth" podczas apokaliptycznego starcia budował nieopisany klimat, w żadnej innej grze muzyka nie wywołała we mnie takiego uczucia nadejścia nieuniknionego, a jednocześnie tak ogromnej żądzy walki. Pozostałe utwory również prezentują klasę samą w sobie. Są kwintesencją tego, co mogliśmy usłyszeć przez te wszystkie lata trwania serii.

MINI WADY

Po raz pierwszy od dosyć dawna, obyło się bez „urozmaicania" drużyny poprzez „dodatki" typu Caith Sith (FFVII), Quina (FFIX), jedynie Kimahri odstaje nieco od reszty. Skład, w jakim przyjdzie strażnikom summonerki przemierzać Spirę, znacie już z pewnością z zapowiedzi, dla pewności przypomnę Wam jednak jeszcze raz. Oprócz Tidusa i Yuny, obecnych na większości przedpremierowych screenów, z którymi zdążyliście się już oswoić, swoją obecność zaznaczy znakomity blitzballer i dobry kumpel – Wakka, wspomniany Kimahri, czyli najstarszy stażem ze strażników Yuny, czarodziejka Lulu, moja ulubiona Rikku oraz oczywiście Auron. A kto jest najbardziej cool? Oczywiście, że Auron! I choć Tidus też jest gość, nie może nawet stawać w tej samej lidze co on. Sposób, w jaki Auron się porusza, z jaką determinacją i spokojem pokonuje kolejne przeciwności losu jest niewiarygodny. W każdym jego geście i słowie czuć namacalną siłę i potęgę. Emanuje dokładnie tą samą mocą, jaką



Sephiroth w FFVII mógł nas przerazić. Tajemniczy i nieodgadniony mentor, będący nieformalnym liderem drużyny, nawet bez wyrażenia chęci bycia takowym. Wydawać by się mogło, że Auron przeżył już naprawdę wszystko, co może przeżyć śmiertelnik i nic nie jest w stanie go zaskoczyć. Jakież było moje zdziwienie, gdy wreszcie wszystko stało się jasne! Hmm... Dlaczego jeszcze jest cool? Nawet pomijając strój i ogólny wygląd – po prostu podkręć telewizor, zanim po raz pierwszy przemówi, żeby się przekonać! Użyczenie postaciom głosów było kolejnym krokiem, który do wspaniałego widowiska, dodał jeszcze więcej dramaturgii. Mamy więc przełom! Paradoksalnie - właśnie z nim wiąże się jedna z drobnych, acz zauważalnych wad gry. Jaka jest definicja gry zasługującej na maksymalną ocenę? Ma to być produkt będący nie tylko połączeniem najlepszych cech poprzedników, ale również wnoszący do swojego gatunku coś nowego i rewolucyjnego. A dubbing w FFX dodał grze głębi, nowego wymiaru, uczynił z niej coś jeszcze bardziej wyjątkowego. Teraz powstaje pytanie: czyją winą jest, iż wypowiadane kwestie nie zawsze pasują do ruchów ust wypowiadających je osób? Czy specjalnie na okoliczność tej konwersji nie można było zaprząc jeszcze raz do pracy Japończyków odpowiedzialnych za mimikę twarzy bohaterów? Wszak wersja japońska, z japońskim lektorami, była pod tym względem dograna! Jeśli nie wiadomo, co chodzi, to na pewno o pieniądze. To złote powiedzenie.

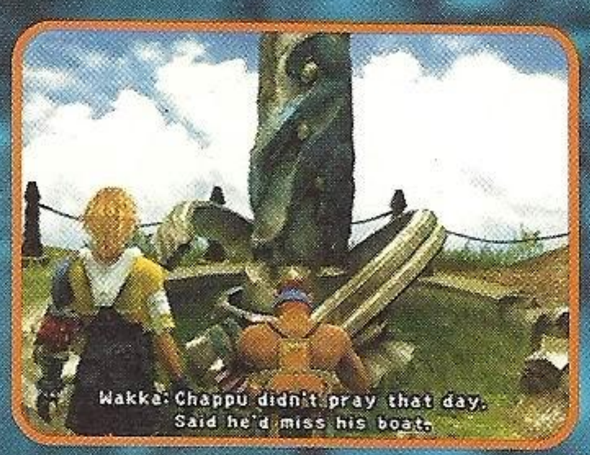
SZTUKI

Na temat ról żeńskich w sadze Final Fantasy mógłbym dziś popełnić książkę. Ile ich było nie jestem w stanie zliczyć. Jeśli jednak weźmiemy pod uwagę jedynie najbardziej kluczowe postacie , pozostanie wyłonić spośród nich kilka faworytek. W częściach I–VI ich urody nie sposób było ocenić ze względu na niedoskonały warsztat grafików, objawiający się tym, iż urodziwa niewiasta reprezentowana była na ekranie poprzez zbitkę kilkudziesięciu kolorowych pikseli. Hmm... Tifa, Aeris, Yuffie, Rinoa, Quistis, Selphie, Edea, Garnet, no i oczywiście Shiva (zostawiająca daleko w tyle największych konkurentów do rangi najpiękniejszego aeona – Siren i Irfita;). Gdybym stawiał na sam wygląd, to właśnie ta istota o potężnej mocy najbardziej rozgrzałaby moje serce swymi lodowatymi dłońmi. Nie zabrakło jej również w FFX, gdzie konkurencja o tytuł „tej jedynej" w oczach gracza jest niemała. Sephiroth nie zostałby jednak najwspanialszym czarnym charakterem serii, gdyby nie jego wnętrze. Tak więc tutaj, jestem zmuszony odsunąć Shivę od konkursu. Cóż, każdy ma swoją faworytkę. W oczach Banana miejsce Edei zajęła Lulu. Ach, ta skłonność do skórzanych ubrań i demonicznego makijażu! Ze swojej strony muszę stwierdzić, iż obecnie mogę wyłonić już dwie panie pretendujące do korony. Dzięki FFX do Tify dołączyła kolejna panna. I choć Lu jest niezaprzeczalnie wspaniała, moją faworytką jest tu śliczna Rikku, ze swoimi źrenicami w kształcie spiralek. Kto wie, może dlatego, że w wielu sytuacjach zdarzało mi się identyfikować z Tidusem (postąpiłbym dokładnie tak samo jak on), a wspomniana panienka jest właśnie tą, która do niego najbardziej pasuje. Zarówno z wesołego usposobienia, wyglądu jak i... ubioru! Ubiór! Stroje stanowią niesamowicie istotny element w budowaniu klimatu świata gry. Każda z ras, klas społecznych czy mieszkańców określonych terenów, ma swoje charakterystyczne cechy, tradycje i sposób na życie, co odbija się w widoczny sposób na ich wyglądzie zewnętrznym, w tym właśnie strojach. Summonerzy w powłóczystych szatach, członkowie rasy Al Bhed o jasnych włosach, noszący robocze kombinezony i gogle (na szczęście Rikku szybko pozbywa się tego wstrętnego wdzianka, pozostawiając jedynie gogle na szyi), ród Guado przypominający niekiedy bardziej zielonowłose elfy niż ludzi, sportowcy z Besaid Island z Wakką na czele – to tylko namiastka prawdziwej rewii mody, którą przyjdzie Wam podziwiać w FFX.

No, i co teraz, stary? Atakować, porozmawiać, czy może wyjść i udać się gdzieś indziej?

Wracając do naszych bohaterów – mamy naprawdę konkretną ekipę, do tego cały czas w pełnym składzie! Oczywiste, podyktowane zawiłościami scenariusza wyjątki, nie zmieniają faktu iż naszych „siedmioro wspaniałych" wędruje prawie wszędzie razem. Żadnych zmian składu przy Save Pointach, itp. Ma to niebagatelne znaczenie podczas walk, gdzie możemy korzystać z możliwości wszystkich członków drużyny naraz! Jak to możliwe? Już wyjaśniam! Na ekranie jednocześnie znajdują się trzy postacie. Każdą z nich, gdy przyjdzie jej kolej, możemy wymienić na inną, po prostu

***Slogan:** Nieodłącznym elementem każdej gry RPG są dialogi... **Prawda:** Dialogi w FFX naprawdę nie brzmią infantylnie, czy żałośnie.*



Beyond Final Fantasy

W zamian za długi okres, jaki europejscy gracze musieli przecierpieć w oczekiwaniu na swoją wersję Final Fantasy X, SCEE zdecydowała się na bardzo miły krok. Dodatkowa płyta DVD jest bardzo interesującym prezentem, a zawiera przede wszystkim:

- trailer kinowy filmu FF: The Spirits Within
- FF History – historia serii począwszy od części V do IX jak również FFX
- dwa trailery reklamowe Final Fantasy X, zawierające zarówno sceny z przerywników FMV, jak i właściwej gry
- trailer gry Kingdom Hearts z wystawy Tokyo Game Show 2001
- trailer gry Kingdom Hearts z targów E3 2002
- wywiady z twórcami Final Fantasy X:

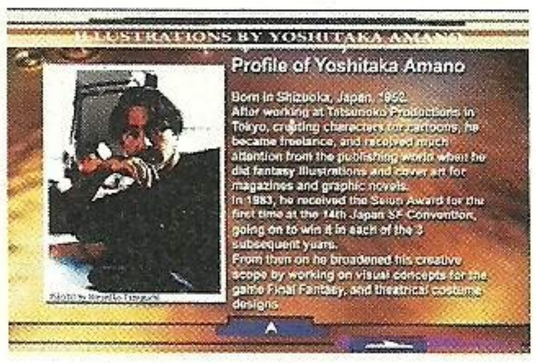
Producer ..... Yoshinori Kitase
Character Designer ..... Tetsuya Nomura
Sub-Character Chief Designer ..... Fumi Nakashima
Main Programmer *Character* ..... Koji Sugimoto
Art Director *World* ..... Yusuke Naora
Director *Map* ..... Takayoshi Nakazato
Director *Battle* ..... Toshiro Tsuchida
Art Director *Battle* ..... Shintaro Takai
Director *Event* ..... Motomu Toriyama
Main Programmer *Event* ..... Takashi Katano
Scenario ..... Kazushige Nojima
Supervising Sound Editor ..... Chiharu Minekawa
Sound Producer & Music ..... Nobuo Uematsu
Executive Producer ..... Hironobu Sakaguchi

- wywiady z aktorami użyczającymi wokali:

James Arnold Taylor (Tidus)
Hedy Burress (Yuna)

- galeria twórczości Yoshitaka Amano
- szkice, projekty lokacji, modele postaci, concept arty i wszystko to, co w jakiś sposób pomogło autorom stworzyć świat Final Fantasy X
- oraz piosenka tytułowa Final Fantasy X – „Suteki Da Ne" („Isn`t It Wonderful") w formie teledysku, w wykonaniu Rikki (zbieżność imion przypadkowa?) – japońskiej gwiazdy muzyki pop. Cóż, mnie nieco bardziej ucieszyłby utwór Otherworld zilustrowany fragmentami gry, ale skoro nie ma co się lubi, to się lubi co się ma...

Część tych materiałów, można już, rzecz jasna, wyłowić w internecie, jednak to nie będzie to samo. Pomijając już nawet jakość i czas potrzebny do zdobycia, chociaż części z nich (bo zdobycie wszystkich byłoby trudnym zadaniem), zdecydowanie twierdzę, iż płyta DVD to lepszy i znacznie wygodniejszy wybór. Tym bardziej, jeśli dostajemy ją całkowicie gratis!



Oto klasyczna finałowa kobieta numer dwa. Reprezentuje zazwyczaj inny typ urody niż główna bohaterka, no i wiadomo, że Tidus będzie nią zainteresowany...

wciskając L1 – a co najlepsze – bez straty kolejki. Ktoś mógłby pomyśleć, iż zabieg ten uczynił grę dziecinnie łatwą. Nic podobnego. Równowaga została zachowana, a niektóre z możliwych do napotkania bestii, udowodnią takim osobom, jak bardzo się myliły.

Podtrzymując temat bitewny nie sposób pominąć tak istotnych, a zarazem mało zauważalnych przy pierwszym kontakcie z grą aspektów walki. Przy okazji kilka zmian w nomenklaturze – Limit Breaki przyjęły nazwę Overdrive`ów. Teraz możemy sami zdefiniować, od czego będzie zależało napełnianie się ich wskaźnika – odnoszonych obrażeń, zadawanych ciosów, wygranych pojedynków, itd., itp. Aeon jest tym samym zjawiskiem, jakie było nam znane jako Esper, Guardian Force czy Eidolon. Nasz summonerka otrzymuje je na różne sposoby i wzywa podczas walk. Tak było do tej pory. W FFX, każdy Aeon może być traktowany poniekąd jako osobna postać – ma swoje statystyki, może uczyć się czarów i umiejętności. Podczas walki wspomagają nas na placu boju, aż nie padną, lub sami ich nie odeślemy.

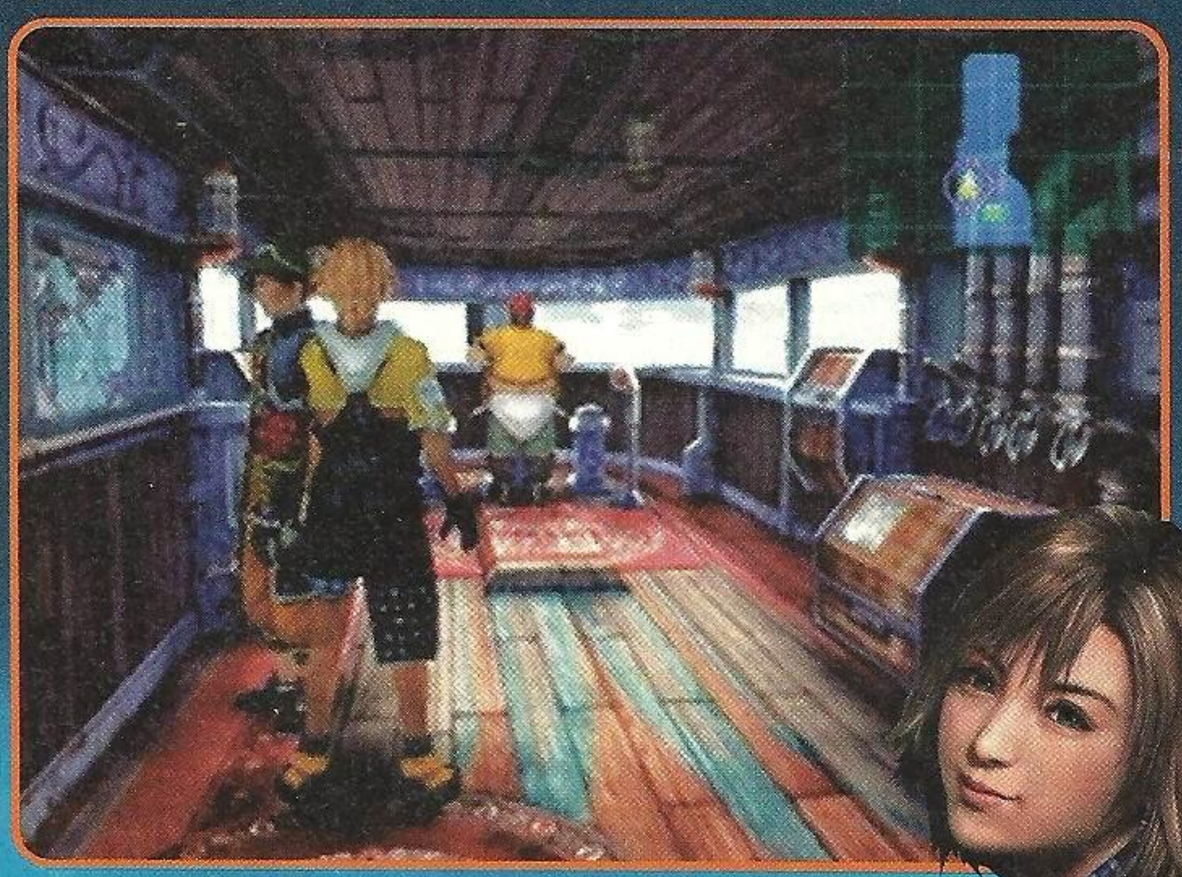
ZMIANY W SYSTEMIE

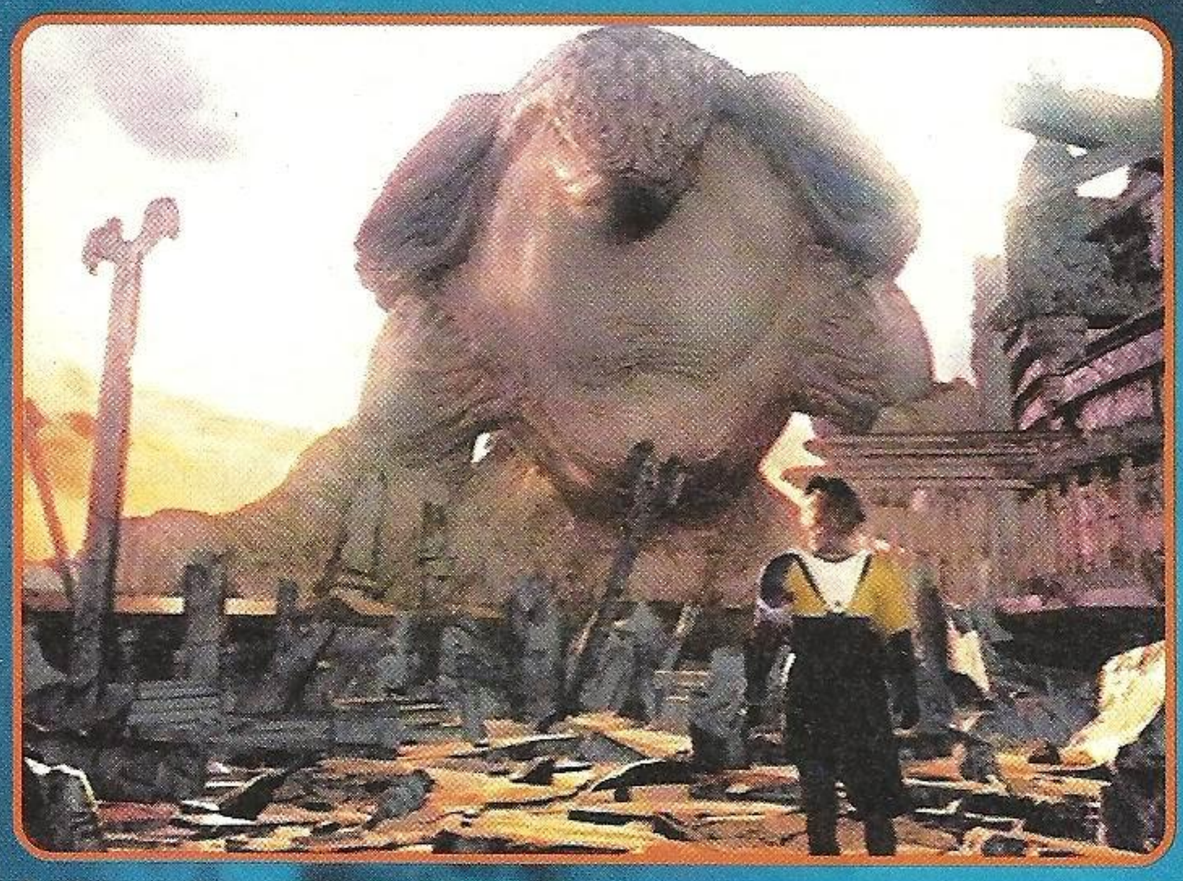
Bardzo istotną zmianą w systemie gry jest wprowadzenie tzw. Sphere Grid – rodzaj planszy, po której rozmieszczone są ulepszenia, czary i umiejętności możliwe do zdobycia przez postacie. Nie wystarczy już więc toczyć kolejnych walk, by zwiększały się punkty życia, czy też magii. Za wygrane walki otrzymujemy punkty doświadczenia, a za odpowiednią ich ilość – kule, które umożliwiają nam przemieszczanie się po planszy i odblokowywanie kolejnych pól. Do tego z kolei służy kilka rodzajów kul (zależnie od danego pola), które możemy również pozyskać za wygrane walki. Każda z postaci zaczyna w innej części planszy, otoczona przez sugerowane dla niej umiejętności. Można jednak pokierować każdą postać wedle własnych upodobań. Europejska wersja FFX wzorowania jest na FF International, a więc, jeśli poczujemy się wystarczająco wyszkoleni, możemy na początku gry wybrać zamiast Normal, Expert Sphere Grid, która jest trudniejsza w „obsłudze", ale zwiększa nasze możliwości. Brzmi dosyć skomplikowanie, ale po paru próbach przestaje sprawiać problemy i stwarza kolejne pole do popisu, absorbując gracza na długie godziny. A co najważniejsze, Sphere Grid daje olbrzymią swobodę. Dzięki temu moja Rikku nie musiała zostać złodziejką!

Kolejna różnica między wersją PAL a pozostałymi, jest naturalnym efektem konwersji gry z NTSC na PAL. Dało się słyszeć głosy sprzeciwu, gdyż nasza wersja ma na górze i dole ekranu czarne paski (uprzedzając ewentualne pytania: ekran jest tylko nieco zwężony, niczego nie ucięto), a do tego grafika jest wyświetlana z prędkością 25fps zamiast 30. Wszystko to dlatego, iż wiele osób ma nadal TV nieprzystosowane do odbioru sygnału NTSC. Ostatnio coraz częściej w grach (np. w Rez SEGI) można znaleźć przełącznik PAL/NTSC. Zapytana o możliwość zaimplementowania takowego w FFX, firma Square stwierdziła, iż w takim wypadku wszystkie sekwencje FMV (MPEG-2) musiałyby zostać przygotowane w dwóch wersjach – 25 i 30 fps, a taki zabieg jest niemożliwy z powodu braku miejsca na DVD. Cóż, jak widać czas na jakiś bardziej pojemny nośnik! Niech Was przypadkiem nie zrażą te informacje, podane niejako w charakterze ciekawostki – pasków praktycznie się nie dostrzega, a te 5Hz różnicy przy odświeżaniu, w przypadku tej gry można wychwycić porównując dwie wersje jednocześnie na dwóch TV. Różnica jest niezauważalna. Nie ma strachu – to nie Tekken!

Jako swoiste wynagrodzenie za odebrane nam kilka klatek na sekundę możemy potraktować dołączoną do gry płytę DVD, zawierającej gigabajty wspaniałego materiału traktującego o Final Fantasy X, jak również innych, najnowszych dokonaniach magików ze Square. Jej zawartość opisałem dla Was w odpowiedniej ramce.

Swego czasu, w światku RPG roztrząsany był problem (?) liniowości gier z serii FF. Ja na przykład, gdybym tworzył scenariusz gry, nie chciałbym, by miała ona kilka możliwych zakończeń. Chciałbym, by odbiorca poczuł dokładnie to, co zaplanowałem i to, na co przygotowywałem go od samego jej początku. By była niczym interaktywny film, umożliwiający przekazanie tego, co ja chciałem przekazać. W przypadku FFX jest to główne zadanie gry – priorytet, bez którego niegodna byłaby noszenia swego tytułu. A wielość wątków pobocznych w FFX, dodatkowych linii fabularnych, epizodycznych postaci (z którymi możemy porozmawiać) czy mnóstwo nieobowiązkowych sub-questów do wykonania (w wersji PAL zostały dodane nowe – np. Dark Aeons – złe wcielenia Aeonów) powinna wystarczająco zrekompensować brak alternatywnych zakończeń tym, którzy ich tak strasznie potrzebują.





Grafika jest fantastyczna - dopieszczona i niezwykle szczegółowa. W każdej kolejnej lokacji będziecie zachwyceni.

Na początku zapomniałem dodać, iż Tidus umie doskonale pływać! Jego umiejętności możemy wykorzystać nie tylko podczas właściwej gry, ale również w jednej z mini gier, o której właśnie teraz należy wspomnieć. Blitzball to kolejny wyraz o niemieckiej etymologii w słowniku Square. W istocie jest to nazwą sportu, który dominuje w świecie Spira. Jego efektowność możecie zobaczyć już w pierwszej sekwencji FMV, w Zanarkand. Pływający w wodnej kuli (czy zwróciliście już uwagę, iż wszystko, co tylko ma taką możliwość, ma w świecie Spira właśnie sferyczny – kulisty kształt?) zawodnicy mają za zadanie wrzucić piłkę do bramki przeciwnika. Gwoli dalszego wyjaśnienia, dodam, iż jego zasady bardzo przypominają rugby wzbogacone o masę specjalnych zagrań. Z tym, że blitzball jest grą bardziej taktyczną niż zręcznościową. W każdym razie, zabawa jest przednia – a gdy już mamy do dyspozycji statek latający i możliwość werbowania nowych zawodników, może zapewnić zabawę na naprawdę długie godziny.

POEZJA W RUCHU

Boję się Final Fantasy XI. To, co zaprezentowały sobą dotychczas udostępnione materiały na jej temat nie wróży kolejnej części tej znakomitej serii nic dobrego. Z utęsknieniem za to czekam na FFXII, w której mamy szansę na powrót do korzeni. Mam jedynie nadzieję, iż od tej pory historia przestanie się powtarzać (przynajmniej w przypadku konsol) i w „pechowym", trzynastym Finalu nie zobaczymy chłopaka o francuskim nazwisku, kocich oczach i długim ogonie, i niczego poza tym. Albowiem w takich grach fabuła jest najważniejsza. I to przede wszystkim za nią cenię sobie najnowszą produkcję Squaresoftu. Coś, co w moich oczach może być porównywalne, a czasami – o zgrozo – lepsze, od Final Fantasy VII, musi być czymś naprawdę wyjątkowym. I tak jest w istocie. Teraz pewnie myślicie: „Zaraz pewnie wymyśli jakąś sentencję w stylu „FFX jak 10 na 10!", wystawi dychę i o grze zapomni!". Wierzcie mi – nie zapomnę. Tak jak nie zapomnę przeszło pięciuset godzin spędzonych nad siódmym Finałem, z których każda była czymś wyjątkowym, czymś co sprawiło, że właśnie czytasz te słowa. I to właśnie przez wzgląd na tą ostatnią i by pozostać honorowym wobec siebie (gdy oniemiały skończyłem FFVII poprzysiągłem sobie, że żadnej innej nie dam najwyższej noty, żeby uczcić jej pamięć) nie dam tej grze 10/10! Jeśli chodzi o mnie, możecie nawet w nią nie grać. Ba! Możecie nawet nie oglądać jej na oczy! Najzwyczajniej w świecie przewrócić tę stronę i zapomnieć o niej na zawsze. Pragnę jedynie nadmienić, iż przeoczenie najlepszej pozycji w historii dotychczasowych gier video może znacząco podważyć Wasz autorytet jako osób mających się za prawdziwych graczy. I to jakiejkolwiek konsoli byście nie mieli! Ktoś kiedyś pisał, że tę grę powinni oceniać poeci. I kto wie, czy dostępując tego niewątpliwego zaszczytu nie stałem się jednym z nich? Final Fantasy X to drugi, równoległy do naszego świat, który pochłonie Cię bez reszty. Pierwszy prawdziwy następca Wielkiej Final Fantasy VII. Powód, by dla tej jednej gry kupić PlayStation2. Najpiękniejsza RPG na świecie. Najlepsza gra na świecie! Brzmi jak hasło reklamowe? To bardzo dobrze! A najlepsze jest to, że to wszystko PRAWDA!!!

Oskar „Gangsta" Nowak

Chyba najbardziej znany obrazek z gry - puścimy go jeszcze raz. Piękna Yuna summonuje właśnie... Ale sami dowiecie się, co summonuje.

PlayStation 2

Dlaczego brakuje rubryki „Cudotwórcy", żeby wpisać w nią słowo „Square"?!

- *Wydawca:* Square
- *Producent:* Square
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA	
DŹWIĘK	
MIÓD	

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

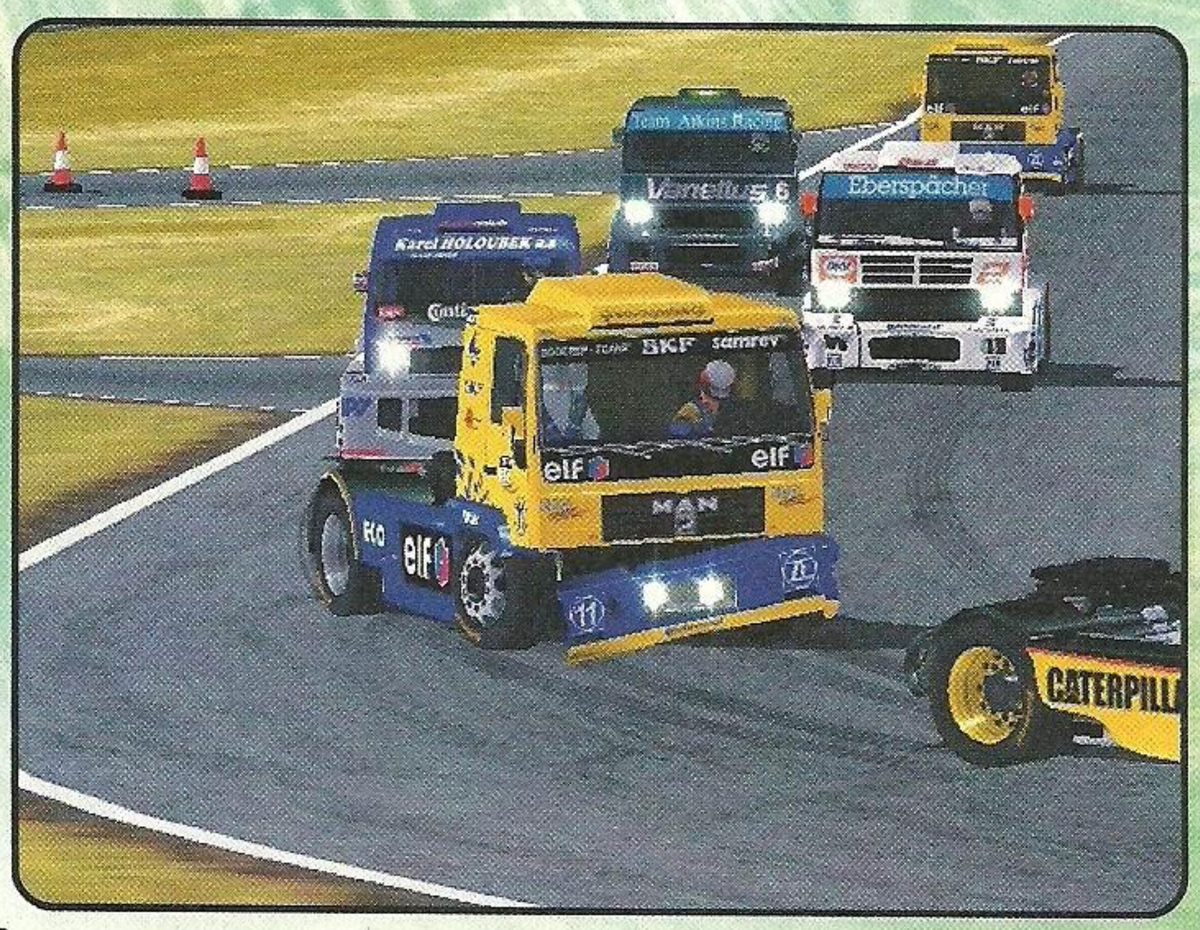
9.9

Super Trucks

Nareszcie. W końcu jakiś realistyczny wyścig wpadł w moje łapki. Ale po raz pierwszy nie siądę za kierownicą bolidu, sportowego wózka czy terenówki. Nadszedł czas na ciągniki siodłowe.

To jest dopiero zabawa! Pewnie widzieliście na Eurosporcie wyścigi tych potworów. Każdy waży około pięciu ton, napędzany jest specjalnie podkręconym, sześciocylindrowym silnikiem o pojemności do 14 litrów, mocy 1400-1500 koni mechanicznych i momencie obrotowym 4200Nm, a to wystarcza, żeby przesunąć górę. Są również bardzo dynamiczne.
Rozpędzenie pięciu ton stali do setki trwa zaledwie cztery sekundy! No i w każdym momencie wyścigu czuć, że kierowany przez nas pojazd swoje waży. Size does matter!
Super Trucks oparta jest na licencji, znajdziemy tu prawdziwych kierowców, odwzorowane trasy (jednak jest ich zaledwie siedem) i zespoły, w których jeżdżą ciężarówki znanych na świecie firm – Caterpilar, Tatra, MAN, DAF.
Jest też kilka trybów zabawy, od pojedynczego wyścigu, przez arcade, do mistrzostw, które podzielone są na kilka, coraz to trudniejszych, kategorii. Jest też tryb dla dwóch graczy i obowiązkowy Time Trial. Jako że jest to symulacja, nie mogło zabraknąć możliwości ustawienia rozmaitych parametrów samochodu. Mamy nawet wpływ na ciśnienie w oponach, czy ustawienie dyferencjału. W sumie podobnie jak w GT3, tylko nie tak ładnie przedstawione. Zresztą cała gra jest bardzo konfigurowalna – możemy ustawić sobie poziom AI przeciwników w single race i arcade, a także to, czy nasze potwory będą ulegały zniszczeniu podczas zderzeń (których jest bardzo dużo podczas zaciętych zmagań). Możemy też włączyć automatyczne chłodzenie wodą tarcz hamulcowych - jechaliście kiedyś za ciężarówką po krętej, górskiej trasie? Bardzo wyraźnie czuć swąd przegrzanych tarcz hamulcowych, a większość wypadków spowodowana jest właśnie tym, że tarcze się przegrzały i nie są już tak skuteczne. W przypadku naszych ciężarówek jest podobnie, wprawdzie trasy są w miarę płaskie, nie ma też naczepy, ale prędkości są bardzo duże, jak na tak ciężkie pojazdy – 200 kilometrów na godzinę to nie przelewki. Dlatego bardzo ważne jest to, żeby hamulce były skuteczne – podczas wyścigu możemy samodzielnie włączać chłodzenie tarcz, lub zdać się w tym względzie na konsolę. Potrzebna jest więc szczypta taktyki, podczas rozgrywania wyścigów.
Programiści naprawdę się postarali – realizm jest duży, ciężarówki zachowują się tak jak trzeba. Czuć, że mają potężną moment obrotowy – nierozważne wciśnięcie gazu, na zakręcie czy gdy wyjedziemy na trawę, kończy się wypadnięciem z trasy. Masa pojazdów też jest świetnie oddana. Nie da się jeździć slalomem. Gdy spróbujemy takiej sztuczki, to szybko skończymy na poboczu. Szczególnie mocno potęga tych potworów odczuwalna jest podczas przepychanek na trasie. Łatwo można zepchnąć przeciwnika, ale równie łatwo to on nas może zepchnąć. Zapewniam, że odzyskanie panowania po zderzeniu, czy w poślizgu, nie jest łatwe. Rzuca jak diabłem po święconej wodzie.
Super Trucks jest przy tym bardzo ładne. Ciężarówki są dobrze odwzorowane, fajnie sypią częściami, które na następnym okrążeniu zobaczymy w tym samym miejscu. Wprawdzie niezbyt czuć prędkość podczas jazdy, ale frame rate jest stabilny i nie zdarzają się jakieś większe zwolnienia. Ładnym efektem jest motion blur, który włącza się w niektórych momentach (na przykład podczas przepychanek). Ale grafika nie jest bez wad – dużo mrugania, tekstury nie są zbyt efektowne, a w otoczeniu trasy nie ma zbyt wielu obiektów. Nie ma też efektów pogodowych czy jazdy o różnych porach dnia. Ogólne wrażenie jest jednak pozytywne.
Dźwięk jest na przyzwoitym poziomie, ale muzykę radzę od razu wyłączyć. Lepiej będzie słychać grania potężnych silników, pracy zawieszenia i pisku opon. Nic więcej nie trzeba.
Super Trucks bardzo mile mnie zaskoczyło. Myślałem, że będzie zrobione na „odwal się", a tu całkiem solidna produkcja. Realistyczna, fajna i wymagająca, choć (niestety!) niezbyt żywotna. Mam jednak nowe wyzwanie dla twórców GT3 – dodajcie do GT4 możliwość ścigania się ciągnikami siodłowymi i ich tuningowania. Pasowałyby idealnie.
Fanom bardzo dużych samochodów polecam.

Marcellus



Podczas gry niemal czuć siłę tych maszyn, ich wagę oraz specyfikę. Podobnie było w 18-Wheelerze, ale ta gra bardziej symuluje, niż udaje.

PlayStation 2

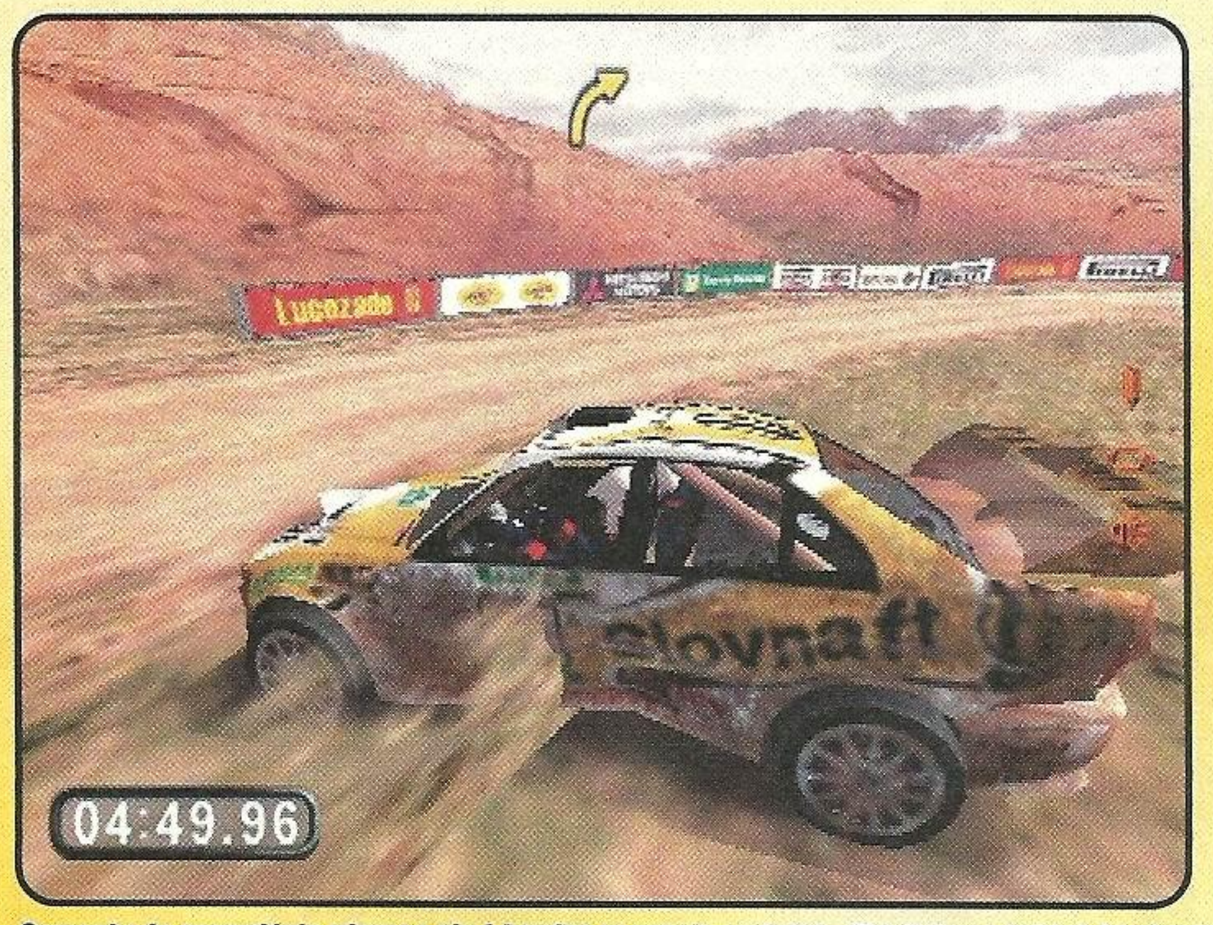
Naprawdę ciekawa sprawa dla fanów jeżdżenia. Coś nowego.

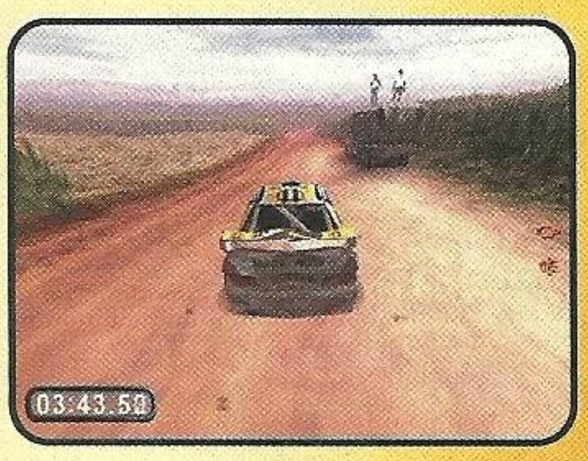
- *Wydawca:* Jester Int.
- *Producent:* Jester Int.
- *Liczba graczy:* 1-2

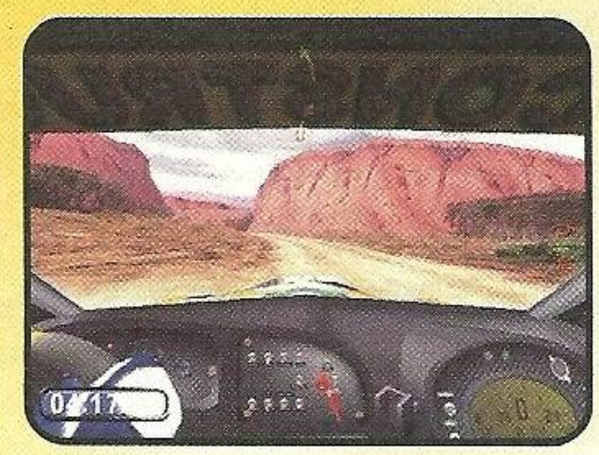
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card, Force Feedback*

7.2







Samochody oczywiście niszczą się i brudzą w czasie wyścigu. Oto jeden z takich brudasów; niejedną kraksę już przeżył. Powyżej mało efektowne przedstawienie pojazdów.

Rally Championship

Rally Championship dość niespodziewanie wyskoczyło zza zakrętu i próbuje uszczknąć trochę z rynku, zanim nadjedzie konkurencja w postaci Colina 3 i V-Rally 3. I muszę przyznać, że chyba mu się uda.

Tym bardziej, że WRC od Sony już chyba zdążyło się nam znudzić. W końcu od premiery minęło pół roku. Czas najwyższy przesiąść się do nowego wózka i ustanowić rekordy na innych trasach.

Rally Championship nie ma oczywiście licencji WRC, ale też wcale nie stara się trzymać poważnego klimatu, więc licencja jej po nic. A jakiego klimatu się trzyma? Oczywiście zręcznościowego, choć tylko po części. Tą częścią są trasy. Czy spotkaliście kiedyś w wyścigach rajdowych skróty lub skocznie? Nie? Nic dziwnego. A jazdę przez cmentarz, lub coś w rodzaju Stonehenge? A tu jest pełno takich niespodzianek. Powiem Wam, że to dobry pomysł na urozmaicenie zabawy. Gdyby nie to, mielibyśmy kolejnego zwykłego racera, ze standardowymi opcjami do wyboru – Quick Race, Arcade, gdzie jeździmy od checkpointu do checkpointu, czy kariera. Swoją drogą równie standardowa, co zazwyczaj. Wygrywasz - zarabiasz flotę i kupujesz mocniejszą furę. A potem mocniejszą i mocniejszą...

W Raly Championship mamy pięć klas samochodów – Privateer (Skoda Felicia), 1600 Modified (Honda Civic), 2000 Modified (Renault Megane), Pro (Ford Focus), Classic (Mini Cooper). Oczywiście jest to tylko kilka, z wielu dostępnych samochodów. W sumie jest ich prawie trzydzieści. Można w nich sobie odrobinę pogrzebać, ale nie bardziej niż w innych tego typu grach. Ot, zmiana opon, regulacja zawieszenia czy skrzyni biegów. Nic niezwykłego.

Tras jest całkiem sporo, a na ich korzyść przemawia także to, że odcinki specjalne są długie i skomplikowane oraz bardzo urozmaicone. Ścigamy się w Szkocji, Walii i na wyspie Manx, a także w śnieżnej Finlandii, po fatalnych drogach Kenii i nad Wielkim Kanionem Kolorado w USA. Każda z tras ma swój oddzielny mikroklimat, jak się łatwo można domyślić w Szkocji leje, a w Finlandii sypie śnieg. Niestety warunki atmosferyczne nie są zmienne. Jeżeli na jednym z odcinków pada deszcz, to będzie tam padał zawsze, pory dnia również są stałe i za każdym razem będziemy oglądać ten sam śliczny zachód słońca.

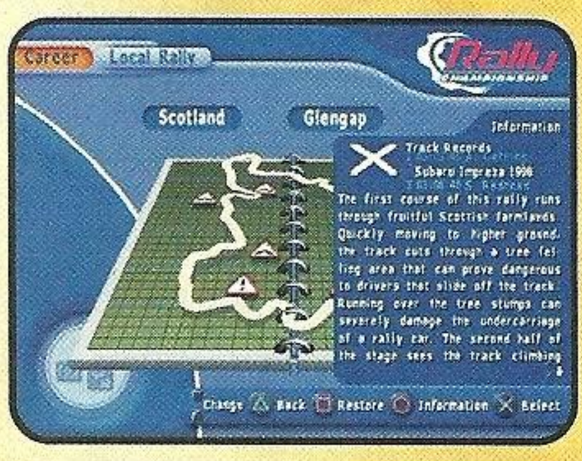
Oczywiście tak jak w klasycznych rajdach, nie ścigamy się z przeciwnikami, tylko z czasem. Ale w multiplayerze walczyć może maksymalnie czterech graczy. Walka jest zacięta, a części sypią się gęsto. Ten multiplayer jest chyba najmocniejszą, oprócz ciekawie zaprojektowanych tras, stroną Rally Championship.

Nie można tego samego powiedzieć o grafice. Niestety! Gdyby jeszcze grafika była lepsza, mielibyśmy prawdziwy przebój. Owszem jest płynnie i szybko, ale trochę ubogo, a miejscami nawet prymitywnie. Na przykład trawa rosnąca wzdłuż trasy jest tylko prostą bitmapą, podobnie bywa z drzewami i wieloma innymi elementami. Ale jest też sporo ciekawych elementów, które spełniają jednocześnie funkcję przeszkadzajek – jak choćby ciężarówka z kibicami na dachu na afrykańskiej trasie. Modele samochodów są nienajgorzej dopracowane, choć nijak się mają do tych z GT3 czy WRC, na szczęście fajnie można je zdemolować. Szyby i światła się tłuką, zderzaki rozwalają, a karoseria gnie. Ale wypadki nie pozostają bez wpływu na właściwości jezdne samochodu. To dodaje realizmu. Podobnie jak ujęcia kamery, których jest całkiem sporo: dwa z wewnątrz z widokiem na kierownicę i deskę rozdzielczą, dwa zza samochodu, jedno z przedniego zderzaka i jedno z przedniej maski.

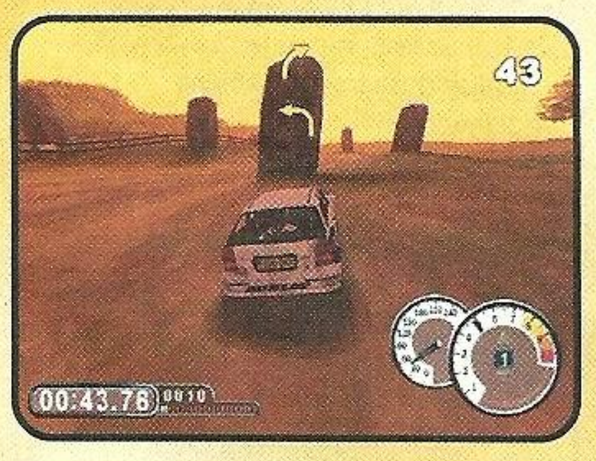
Rally Championship brzmi nienajgorzej. Nie jest to nic, czego byśmy wcześniej nie słyszeli, ale silniki grają całkiem nieźle, a zawieszenie przyjemnie jęczy przy potężnych skokach i karkołomnych wypadkach. Pilot też jest niczego sobie, choć brzmi niemal tak samo, jak w starym Colinie MacRae na PSX'a. Ten sam akcent i podobny tembr głosu.

Rally Championship jest ciekawym kompromisem pomiędzy zręcznościówką a symulatorem. Z jednej strony zakręcone trasy, a z drugiej realistyczne zachowanie samochodów, przyzwoita fizyka (choć z lekką tendencją do latania podczas wypadków) i klasyczne ściganie się z czasem. Fajny mix.

Marcellus



Jak najbardziej klasyczny widok z samochodu. Widać nawet jak kierowca zmienia biegi... Ups, przecież to standard w takich wyścigach.



PlayStation 2

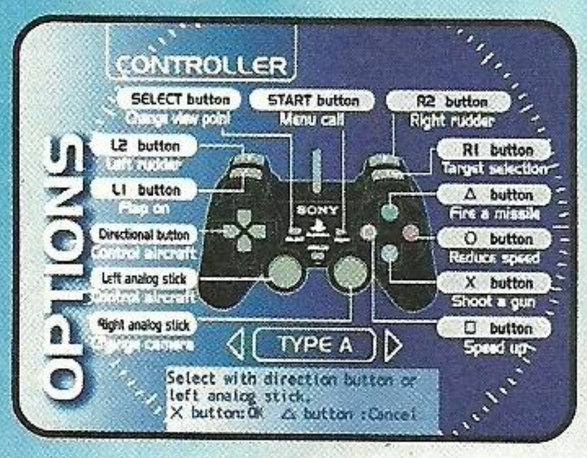
Bardzo ładny i efektowny rajdzik. Dobra gra.

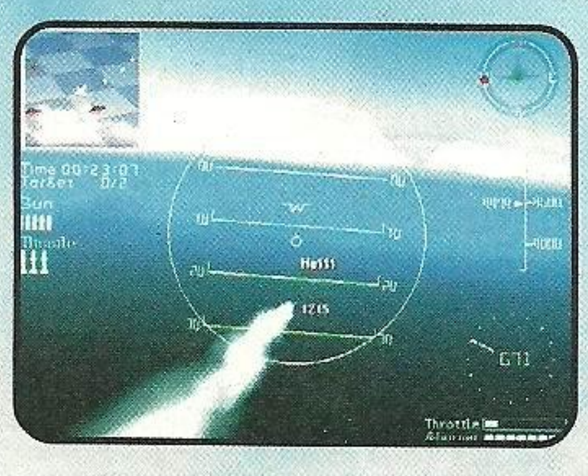
- *Wydawca:* SCI
- *Producent:* Warthog
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

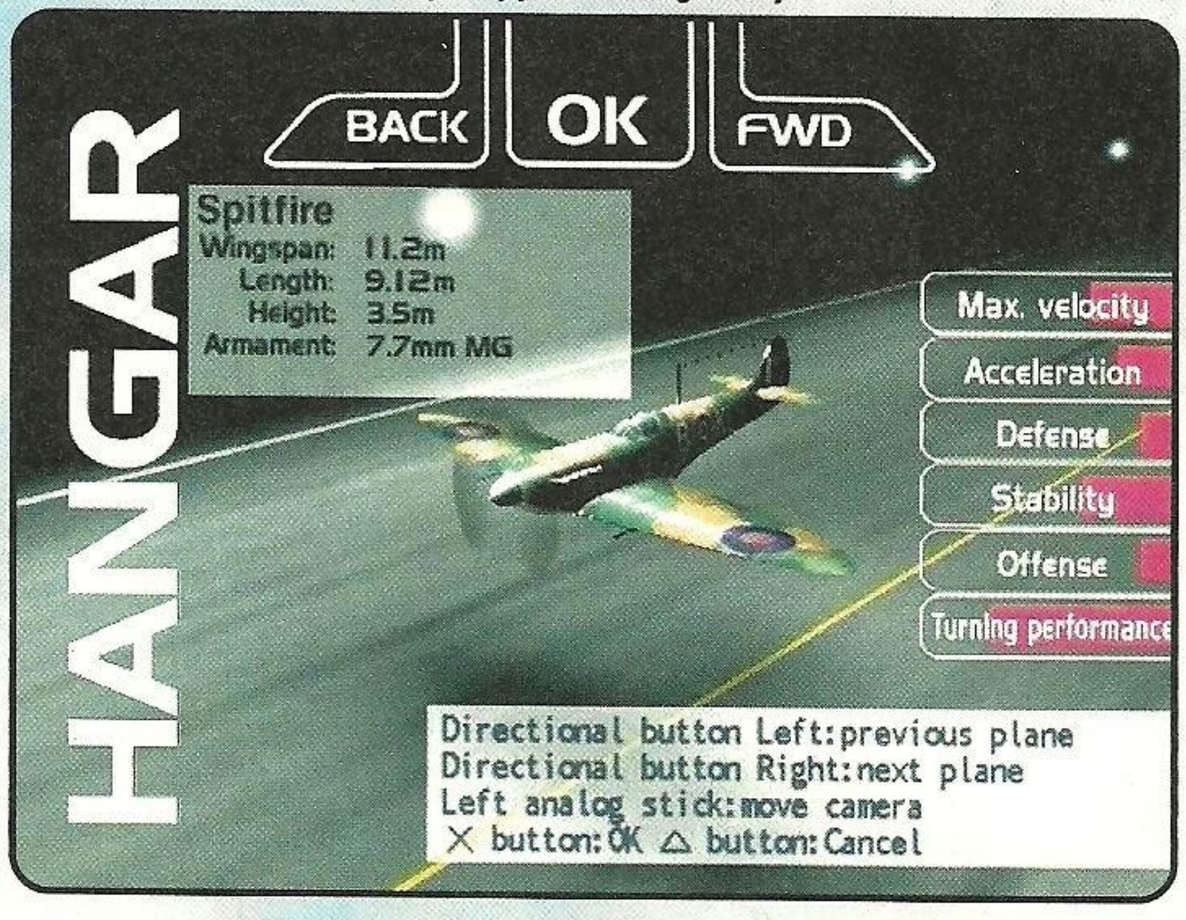
Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

7.2





W grze znajduje się trzydzieści samolotów do oblatania. Ta imponująca liczba jest jedną z niewielu zalet Iron Aces 2. Zaczynamy jednak od OgnioPluja.



Iron Aces 2

Pewien wielki polityk powiedział kiedyś, że skoro człowiek wzniósł się w powietrze, to fakt ów zakończy wszystkie wojny. Mówiąc najoględniej – mylił się.

Iron Aces 2: Birds of Prey, to gra, która dobitnie błąd wspomniany wytyka. Jest to mianowicie zręcznościowy symulator lotu. Wyraz „zręcznościowy" pojawia się tu nie bez kozery. A kozerą w tym przypadku jest fakt, że by ukończyć całą grę nie potrzeba wiele więcej, niż znajomości przycisków na joypadzie. Wszystko jest tu mianowicie nadzwyczaj proste. Pod lewą gałeczką mamy sterowanie we wszystkich kieunkach. Pod prawą gałeczką – rozglądanie się: jeśli wychylimy gałkę do góry – kamera pokaże nasz samolot od góry, itp. Przycisk trójkąta, to rakiety, kółko – karabinek, natomiast krzyżyk i kwadrat – przepustnica. Proste jak taktyka Polski na meczu z Koreą.

I zaczynamy. W grze jest ponad trzydzieści pięć misji podzielonych na kampanie, które różnią się nie tylko rodzajami samolotów (naszych i wrogich), ale także epoką. Zaczynamy podczas drugiej wojny światowej i ewoluujemy sobie z wolna aż do czasów dzisiejszych. W miarę jak realizujemy scenariusz mamy oczywiście dostęp do nowocześniejszych maszyn. Łącznie w Iron Aces 2 mamy do dyspozycji trzydzieści cztery maszyny od Spitfire, do F-18. Tak, czy owak liczba ponad trzydziestu maszyn czyni tę grę najbogatszym w sprzęt latający tytułem na Playstation2. Po wtóre na uwagę zasługuje opcja Free Battle, dająca możliwość swobodnej zabawy w przestworzach przeciwko wybranemu przeciwnikowi. Polecamy chmarę Mustangów przeciwko F-18 – polowanie na muchy.

Niestety – w zasadzie ciężko powiedzieć, że jakikolwiek inny element gry, poza liczbą dostępnych maszyn, został dopięty na ostatni guzik. Zacznijmy od tego, że wszystko się doładowuje – nawet najgłupsze opcje w menu. Z lekka to irytujące. Na plus zdecydowanie za to fakt, że misje ładują się bardzo szybko. Ledwie trzy razy mignie napis „Loading" i już możemy grać.

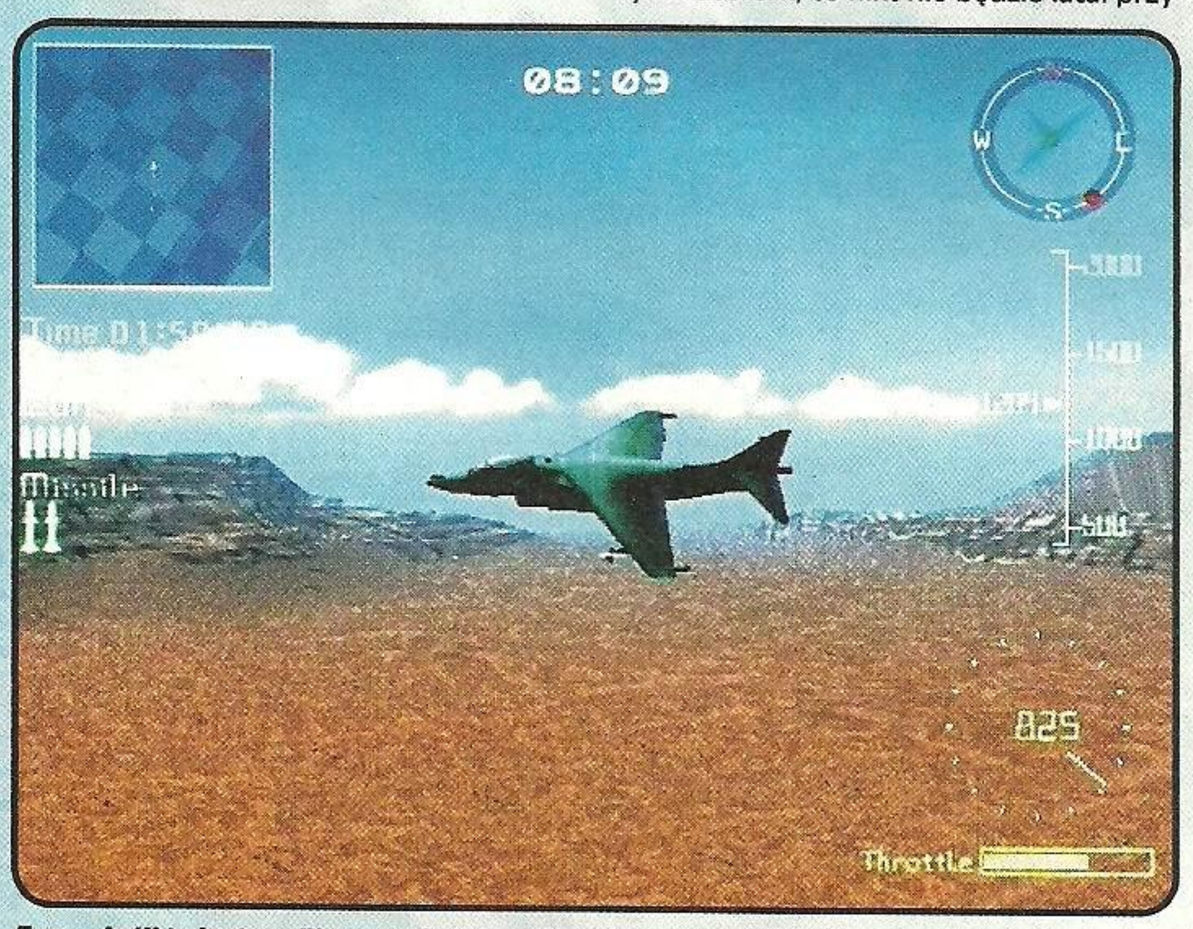
No ale z drugiej strony – co tam się ma ładować? Tereny są schematyczne jak... teksty Britney. Płaskość gruntu, słabe tekstury, powtarzające się co kilka metrów. Jak to się stało, że autorzy gier ubrdali sobie, że jeśli coś jest symulatorem, to nikt nie będzie latał przy ziemi? Nie wiem jak Wy, ale ja na przykład uwielbiam pośmigać sobie między blokami. W Iron Aces 2 – zapomnijcie. Będziecie się trzymać jak najwyżej, żeby tylko nie widzieć gruntu.

Pomarudzić muszę także na jakość misji. Autorzy poszli po najmniejszej linii oporu. W misjach zupełnie nic się nie dzieje i doprawdy trzeba być twadzielem, żeby przebrnąć sobie gdzieś dalej. Samoloty z początku ruszają się w tak żółwim tempie, że gdyby tak latały w rzeczywistości żaden z nich nie miałby prawa się wznieść. Pierwsze misje – jeśli macie szczęście – zakończycie w kilka sekund. Kolejne, to już przeprawa z czasem. Najgorzej, jak siądzie Ci jakiś bandyta na ogonie. Zanim skręcisz swoim żółwiem, zanim go namierzysz – spokojnie można skoczyć do sklepu po lody. To strasznie zniechęca i jeszcze kantuje, bo samoloty te latały przecież znacznie szybciej. A oprócz tego misje dzienne i nocne, strącanie baz wojskowych, łodzi podwodnych – wszystkiego. Szkoda tylko, że w tak niegrywalny sposób. Gra pozostawia wrażenie, jakby była robiona na pół gwizdka. Jako wprawka raczej, niż końcowy produkt.

Większość misji polegać będzie bowiem na strąceniu kilku przeciwników w wysokim powietrzu. Praktycznie ciągle kręcimy się w kółko. Ani filmików, ani scenek, ani bohatera, z którym można by się jakoś związać. Nudne wstępy tekstowe do misji – zasadniczo żadnej przyjemności, ani zabawy. Wszystko zrobione tylko tak, żeby mieć spokój.

Jeśli macie ciągoty do symulatorów – zastanówcie się nad tym tytułem. Jeśli ich nie macie – nawet nie ma o czym myśleć. Szkoda nieco kasy. Tylko dlaczego ten produkt wydany zostanie wyłącznie w Europie?

Grabarz



Erm... Jeśli to jest grafika nowej generacji, to ja przepraszam. Nie po to przesiadamy się na konsole nowej generacji, żeby patrzeć na taką cieniznę.

Iron Aces

Pierwsza część tej gry wyszła ponad rok temu na konsolę Dreamcast. Latało się tam wyłącznie maszynami z Drugiej Wojny Światowej. Gierka miała rzetelną grafikę, ale nie powalała detalami. Ot – lekko powyżej średniej krajowej. Jej wielkim atutem natomiast był tryb wieloosobowy, umożliwiający pykanie z kolegą lub koleżanką. Na uwagę zasługuje zaś fakt, że Iron Aces, to jeden z naprawdę ostatnich dobrych tytułów na Dreamcasta. Stąd też w dużej mierze jego sukces – niewiele gier wtedy wychodziło. Sprytne posunięcie.

Co to jest?...

Nazywać tę grę Birds of Prey, to prawie jak nazwać ją: samoloty – nic nam tytuł nie powie. Szukając mianowicie źródeł owej malowniczej nazwy natrafiliśmy na następujące twory (nie mówimy tu o nazwach własnych, tylko o nazwach modeli): samolot, samochód, motorówka, jacht, kajak, tytuł piosenki, nazwa zespołu, rower, program pod windows, urządzenie satelitarne i wiele innych. •ródłem jej jest zaś "Giaur" Lorda Byrona. Cytując w oryginale:

„Tis true, that, like that bird of prey,
With havoc have I mark'd my way (...)".

A po naszemu:

„Prawda, że miałem drapieżność jastrzębia,
Żem latał niszcząc i lejąc krwi strugi"

(według tłumaczenia Adama Mickiewicza)

Inspirujące, nieprawdaż?

PlayStation 2

Lethal Skies jest po prostu lepsze. Ale jak już ukończycie LS...

- *Wydawca:* Xicat
- *Producent:* Xing
- *Liczba graczy:* 1

DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.2

Jeśli wolicie grę bardziej strzelaną, sięgnijcie po przepiękne Ace Combat 4. Proste zasady, ale grafika wypasiona na maksa.

Lethal Skies

Wraz z wymyśleniem silników odrzutowych, pojawił się problem kołujących wokół lotnisk ptaków. Do dziś dziobate potwory nękają pilotów, wpadając okazjonalnie na jednorazowe odwiedziny do dyszy silnika. Kiedyś radzono sobie z tym wysyłając na lotnisko gromady ludzi ze szmatami na kijach.

W Lethal Skies Elite Pilot: Team SW nie ma ptaków (na szczęście) i w ogóle niewiele nas interesuje poza lądem, wodą, powietrzem i przeciwnikami. Z obrazków wyciągnęliście już zapewne słuszny wniosek, że gra jest symulatorem. Oczywiście. Dopowiem jeszcze tyle tylko, że jest także symulatorem zręcznościowym - to znaczy faktycznie wykorzystamy kilka przycisków spośród dostępnego na joypadzie wachlarza możliwości i właściwie wszystko obracać się będzie wokół namierzania wrogów i strącania ich.

Tymczasem - scenariusz.

Zanieczyszczenie środowiska postępuje szybciej, niż się spodziewano. Dziura ozonowa rośnie na potęgę. Okazało się, że lody północy stopniały tak bardzo, że powstała z nich woda beztrosko zalała większość lądów. Świat skąpał się w wodzie (widzieliście kiedyś Statuę Wolności zanurzoną po pas? - tu zobaczycie). Ponieważ kraje pogubiły się chwilowo w swoich powierzchniach (huh? Jak to się stało?), to rozpoczęły się liczne wojny - lokalne i większe. Co chytrzejsze państwa zorganizowały się w unię pod nazwą "International Alliance" i zaczęły walczyć o swoje. Z kim? Z republiką Gurtesztajnu. Republika owa sprzeciwiła się pacyfistycznym zamiarom IA (walczącej o pokój, aż krew tryska) i założyła WORF - World Order Reorganization Front. Nikt nie może się równać z siłami WORF i ich tajemniczym miastem o nazwie Lewiatan, które zdolne jest do poruszania się po wodzie. Tym bardziej, że Lewiatan zniknął właśnie z ekranów radarów. Najwyższa pora, by do AI przyłączyła się eskadra najlepszych pilotów świata zwanych Team SW. Pro forma dodam tylko, że jesteś członkiem tej właśnie eskadry. Jasne? Jasne.

Dostępnych jest dziewięć samolotów: F-14D, F-16, F/A-18E, F-15E, MIG-29, F-22, EF2000, JAS39, SU27. Sam top skali, musicie przyznać. Można sobie uzbrajać dowolnie, ale zwykle proponowane przez komputer uzbrojenie bazowe jest najodpowiedniejsze. Do tego osiemnaście misji regularnych i dwie ukryte.

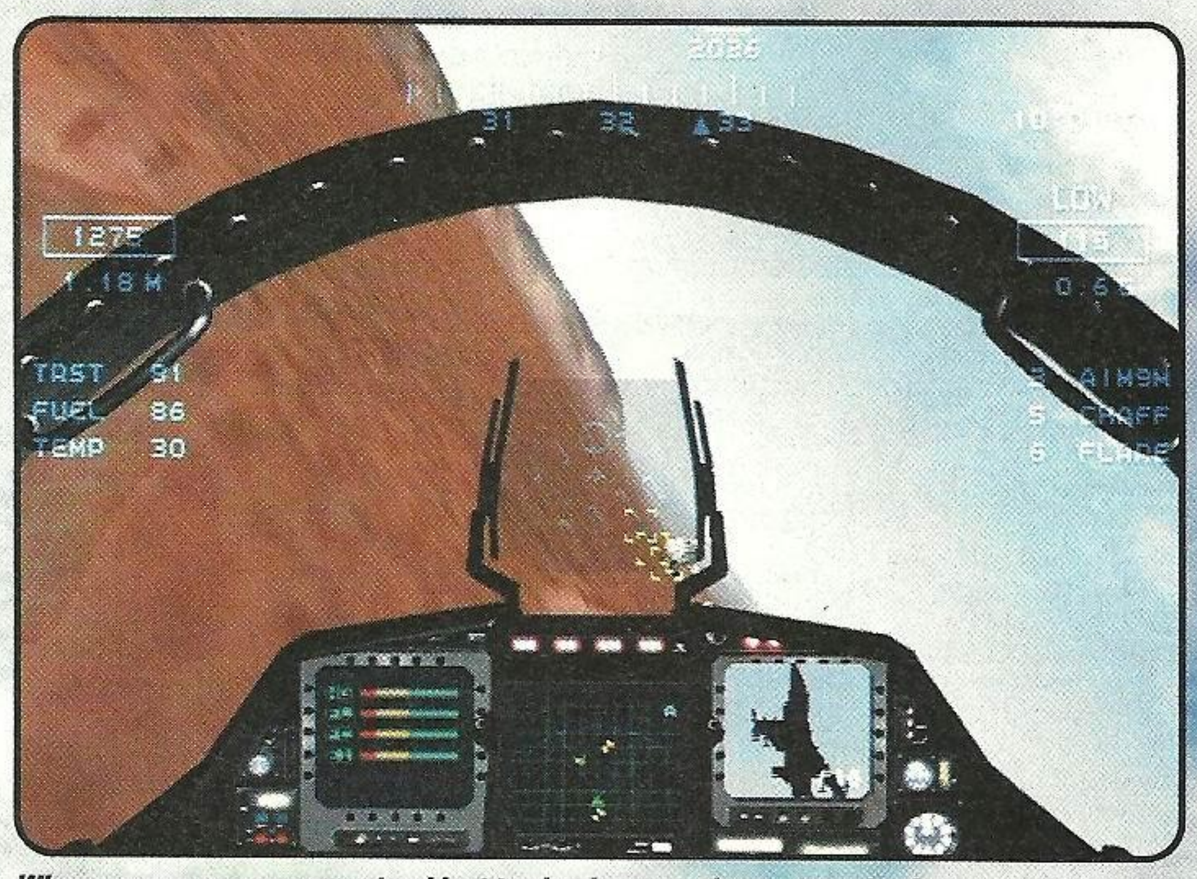
Misje faktycznie - ciekawe. Czasem trzeba postrącać wrogów, czasem lawirować w wąskich kanionach i strącać bazy ukryte w górach (Afganistan?). Bywają sytuacje, kiedy tuż po poprzedniej misji, nagle ktoś atakuje Twoją bazę i startujesz z niepełnym uzbrojeniem na resztkach paliwa. Co wtedy? Należy walczyć, z kim się da, a potem spróbować pobrać paliwo z samolotu kołującego nad lotniskiem. To są dopiero nerwy! Tak samo z resztą jak podczas walki w kanionie, czy między plującymi lawą wulkanami.

Fajnie pominięto niuanse graficzne, pokazując Nowy Jork zatopiony pod wodą - budynki widać tylko od połowy. Nieźle też wyglądają atole i miasta WARFa. Graficznie nie mam zastrzeżeń - nie jest to Commanche 4, ale da się bawić przyjemnie. Tak samo jeśli chodzi o przeciwników - są i helikoptery i myśliwce - dziwnym trafem większość z nich to MIGi, hehe. Później zaczyna się lepsza zabawa: samoloty robią się coraz większe, w końcu mają wręcz kolosalne rozmiary - ale nie martwcie się, nie będzie latających gór. I fajne jest właśnie to, że autorzy ze swoimi krętymi kanionami, zalanymi miastami, wulkanami i wielkimi samolotami, balansują na granicy science fiction i technothrillera, nie przekraczając jej. No - chyba, że pod koniec zdarzy się coś nieoczekiwanego.

Tak czy siak, Lethal Skies Elite Pilot: Team SW jest grą bardzo przyjemną. Przeciwnicy nie są banalni i czasem droga do zwycięstwa nie wiedzie przez totalną paczangę. W misji ze skalnym labiryntem myśliwców jest zbyt wiele, by przetrwać na otwartym powietrzu, a w kanionie wystrzelone w Twoim kierunku rakiety się nie wyrabiają. Wniosek: trzeba lawirować. Kiedy helikoptery bronią bazy, należy wybrać sobie jeden, który zostanie strącony i nie walczyć z nikim innym, tylko przedrzeć się i sadzić w bazie ogniste kwiatki. Ładnie zaprojektowano także ekran i widoki. Można oglądać samolot z zewnątrz, z różnych kątów. Na wystrzelonych rakietach zamontowano kamery, które pokazują tor lotu i uszkodzenia przeciwnika. Widać także dokładnie ustawienie własnej maszyny względem kołujących wokół wrogów. Elegancja. Nie jest to jednak gra banalna. Przeciwnicy są naprawdę szybcy, sieją rakietami bez opamiętania i dopiero dojście do wprawy w beczkach, hamowaniu, przyspieszaniu, wnoszeniu i opadaniu daje pełną swobodę ruchów, bez uczucia ciągłego przyjmowania na siebie rakiet.

Lethal Skies Elite Pilot: Team SW jest zdecydowanie fajniejszą grą od prezentowanej w tym numerze Iron Aces 2. Głębsza, z ciekawszym scenariuszem, lepsza graficznie. Jeśli polować dziś na symulator, to zapewne pierwszym zakupem powinno być Lethal Skies.

Grabarz



Wbrew pozorom gra momentami jest trudna i wymagająca - przeciwnicy są twardzi, szybcy i nieustępliwi. Trzeba reagować bez namysłu.

http://www.sammy-zone.com/ls/index.html

Wszystkim zainteresowanym grą polecamy jej oficjalną stronę internetową. Czynimy to z pełną odpowiedzialnością, bowiem strona zasługuje na uwagę. Są tam obrazki z gry, filmy, a nawet opis świata i sytuacji gospodarczo militarnej. Do tego: parametry występujących w grze samolotów, opisy taktyk, a nawet sekretów gry Lethal Skies. Żeby podnieść jeszcze napięcie, autorzy serwisu publikują informacje stopniowo. To znaczy, że warto odwiedzać strony regularnie, bo pojawiają się nowe, dotąd ukryte informacje, zdjęcia czy dane. Naprawdę chytry pomysł na uzupełnienie gry.

PlayStation 2

Zaskakująco dobra gra lotnicza. Lepsza od Iron Aces 2.

- *Wydawca:* Sammy
- *Producent:* Sammy
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.8

Szturm

Zdziwicie się pewnie, ale Medal of Honor Frontline na miano sztuki nie zasługuje. I dlatego stoi przede mną podwójnie trudne zadanie, co już czyni tę recenzję niepowtarzalną. Po pierwsze: ciężko mi dodać cokolwiek do tego, co opisał Gulash w majowym numerze Neo Plus. Pięć stron zapowiedzi wyczerpało temat klimatu rozgrywki. Lepiej Wam tego nie przedstawię – zwłaszcza, że Gulex naszprycował się przed pracą wszystkimi odcinkami "Kompanii Braci" z rzędu i na deserek "Szeregowcem Ryanem". Nie ma to jak ułatwić sobie pisanie.

Ja chciałbym powiedzieć Wam w związku z tym nieco o technicznej stronie gry. Jak się gra, jak to wygląda od kuchni... Bo zapewne większość z Was zadaje sobie pytanie: czy jak wyjdę na dach, to widać, że chmury są tapetą? Czy daleko sięga horyzont? Czy to już jest bieganie po prawdziwym mieście? No i dlaczego ta gra nie jest sztuką?

Pierwsze trupy

Dajmy sobie spokój z plażą Omaha. Nie raz i nie dwa już o tym czytaliście. Pomówmy o innych ekscytujących rzeczach w Medal of Honor Frontline. Po pierwsze budowa świata. Świetne jest to, że faszyści są ludźmi. Widać to jak walczą, chowają się, biegną po kolegów, nawołują się, krzyczą, gdzie jesteś. Czasem, kiedy chowasz się za rogiem, rzucają Ci pod nogi granat i strzelają serią, żebyś nie mógł stamtąd wyjść, tylko załapał się na eksplozję. Po prostu wstrząs. Moment, w którym zdajesz sobie sprawę, ileż chytrych zachowań wkodowano przeciwnikom, jest przełomowy. Oni naprawdę są na wojnie. Wchodzimy do niemieckiego dworku w stroju lokaja. Zaczyna się strzelanina. Pośród uzbrojonych w karabiny faszystów przechodzi nagle jeden SS-man. Nic sobie nie robi ze strzelaniny. Idzie, idzie... A potem pada. Podchodzisz, bo wciąż się rusza... Okazuje się, że ma w ręku kufel z piwem i właśnie zasnął. A niech sobie leży. Albo opodal – faszysta uczący się niemieckiego. Albo trzech szkopów w szlafrokach dyskutujących w łaźni; dwóch pławi się w obłokach pary. Za sekretną ścianką zaś – brytyjska telegrafistka nadaje

to, co usłyszała. Poziomy po prostu tętnią życiem. Wystarczy wyjść na główną uliczkę w holenderskim miasteczku, by zobaczyć gestapowca w towarzystwie uzbrojonego goryla, krzyczącego na jakiegoś starca i sugerującego mu, że ukrywa kogoś w domu. Wejdź do najbliższego domu, a okaże się, że czteroosobowa rodzina je tam obiad. Jedną z najciekawszych sytuacji przeżyłem pod koniec gry. Wchodzę do pokoju, żeby rozwalić cały kordon faszystów na rogatkach celnym strzałem w beczkę z paliwem, odwracam się, wychodzę i na środku przedpokoju leży – ni stąd, ni zowąd - skrzynka granatów. Skąd się wzięła? Zginąwszy niewiele dalej, jeszcze raz przechodziłem tę misję i zupełnie przypadkiem wszedłem do przedpokoju szybciej. Okazało się, że w suficie jest wejście na strych i stamtąd ktoś zrzucił mi te granaty w prezencie. A więc ta rodzina faktycznie kogoś ukrywa. Włazik zamyka się i miga mi tylko gest pozdrowienia. Super! Ta gra daje poczucie olbrzymiego dopracowania detali. Daje poczucie tego, jakby nad każdym poziomem ktoś siedział i dłubał, marnując długie miesiące.

Pokazano tu po prostu, jak za pomocą prostych sztuczek zrobić grę niesamowicie klimatyczną.

Strzelasz do szkopa. Wymiana ognia zza rogów. Nagle słyszysz, że skończyła mu się amunicja – wybiegasz – faktycznie przeładowuje. Widzisz go skupionego nad zamkiem karabinu. Drżącą dłonią zamyka broń. Podbiegasz i pakujesz mu kilogram ołowiu w bebechy. Kończy Ci się magazynek. Wróg się zachwiał, głowa mu opadła... Wciąż jednak przeładowuje broń. Patrzysz na to. Podnosi karabin – spogląda na Ciebie i osuwa się na trotuar. Chwilę jeszcze drży mu żuchwa, po czym zamiera w bezruchu.

Ante portas

Różnorodność pomysłów na misje jest po prostu miażdżąca!!! Rzucająca z płaczem na kolana! EA udowodniła, że gry mogą nas jeszcze zadziwić! To, że są zniszczone miasteczka – już wiecie, bo takich obrazków w pismach jest najwięcej. Pierwsze zaskoczenie czeka Was, gdy dostaniecie się w skrzynce na pokład U-boota. Jest i maszynownia i luki

Strzel szkopowi w hełm, a spadnie mu z głowy. Strzel mu w nogę, a zacznie skakać na drugiej badając ranę. Świetna sprawa.

torpedowe i kuchnia i nawet kingston (autorzy nie odmówili sobie możliwości spuszczania wody). Potem czeka nas wizyta w porcie – z prawdziwymi dokami, wielkim okrętem zacumowanym przy brzegu, oraz laboratoriami i fabrykami silników. Wszystko jest. A co powiecie na to, że można sobie w porcie stanąć przy działku łodzi podwodnej i huknąć w wielkie kontenery z ropą? Dobra. Dalej już tylko przeprawa na dachu ciężarówki, unieruchamianie niemieckich samochodów, wycieczka na malowniczą holenderską wieś z wiatrakami i stogami wśród chat. Takie tam... Heh – żart. Wszystko po prostu jest super. Nie ma dwóch misji, które moglibyście ze sobą pomylić. Cały czas coś innego, jakieś fajne pomysły na zdarzenia, na misje, na postacie. W Holandii na jednym z wiatraków wisi spadochroniarz, który z daleka krzyczy o pomoc. Nie dobiegniecie doń. Ty i Twój kumpel będziecie mogli obserwować jedynie, jak niemiecki żołnierz szyje w kierunku Amerykanina i sylwetka wisząca na resztkach spadochronu milknie na zawsze.

Analogicznie w jednym z budynków natkniecie się na scenę torturowania amerykańskiego szeregowca przez SS-mana. Czy wreszcie – strącając ukradkiem kufle z piwem, sprowokujecie oficerów Abwehry do walki na pięści w małym, przytulnym barze. Jeśli wejdziecie do pomieszczenia, a tam przy oknie będzie stał szkop i strącicie go zbyt głośno, nawet jeśli nie wypadnie za okno – wszyscy na zewnątrz będą wiedzieć, że jesteście w środku.

To nie jest zwykła strzelanka – ona nadaje gatunkowi głębi. Można powiedzieć, że to przygodowy obraz II wojny z dużą ilością strzelania.

Bramy zdobyte

No tak – jak się zapewne domyślacie – wszystko to lepiej się czyta, niż ogląda. Nie mamy jeszcze takiej mocy obliczeniowej w konsolach, żeby zrobić film. Chociaż twórcy Turoka twierdzą, że za dziesięć lat będzie już można policzyć w czasie rzeczywistym batalistyczne sceny z Władcy Pierścieni i robić tak wyglądające gry. Czemu nie, prawda?

Tymczasem wróćmy z chmur. Graficznie Medal of Honor Frontline jest świetny, ale to nie telewizja. Niemniej ukłony dla twórców za włożoną pracę. Dlaczego? Jest w nauce taka zasada, którą nazywa się zasadą redundancji. Otóż polega ona na tym, że czasem pojawia się w jakimś układzie nadmiar środków w stosunku do

Pytania, które mogą Wam przyjść po lekturze obrazków:

P: Czy Medal of Honor Frontline, to ten sam Medal of Honor, który wyszedł na komputery?

O: Oczywiście, że nie. Kilka scenografii jest podobnych, ale to zupełnie inna gra. Obie wersje są świetne, ale bardziej odpowiada mi klimat wersji z PS2.

P: Czy można wejść w każde drzwi i wszystkiego dotknąć?

O: Niestety – nie. Tu leży chytrość tej produkcji. Faktycznie niewiele jest lokacji, które możemy zwiedzić, ale nie można narzekać.

P: Czy mogę zabić chłopa, albo bezbronnego szkopa?

O: Jasne, ale nie dostaniesz złotego medalu po misji. Nie można zabijać wszystkich bezmyślnie.

P: Czy trupy znikają?

O: Znikają. Jest to też dobry wyznacznik tego, czy ktoś jeszcze żyje, czy nie. Czasem strącisz szkopa i leży na trawie nieruchomo. Jeśli nie zniknie, znaczy, że oszukuje i zaraz się podniesie.

Medal Of Honor Frontline

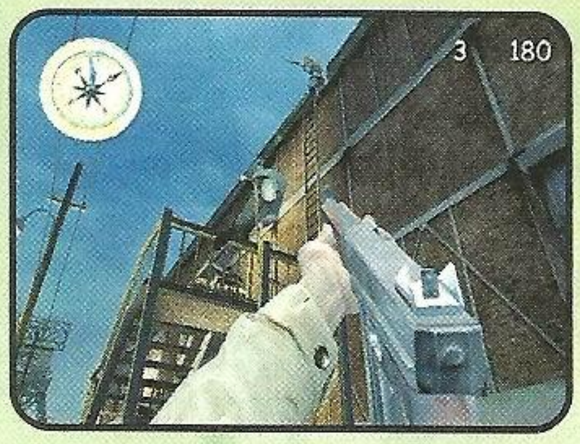
Jest taka teoria, która mówi, że sztuka nie może być zbytnio oryginalna. Najlepiej jeśli trafia w środek skali oryginalności. Dzieło zbyt oryginalne nie zostanie zrozumiane, a zbyt banalne – uznane wtórną szmirę.

„O jeden most za daleko", proszę państwa. Nie wolno dopuścić, żeby został zniszczony. Niemcy podłożyli już ładunki wybuchowe...

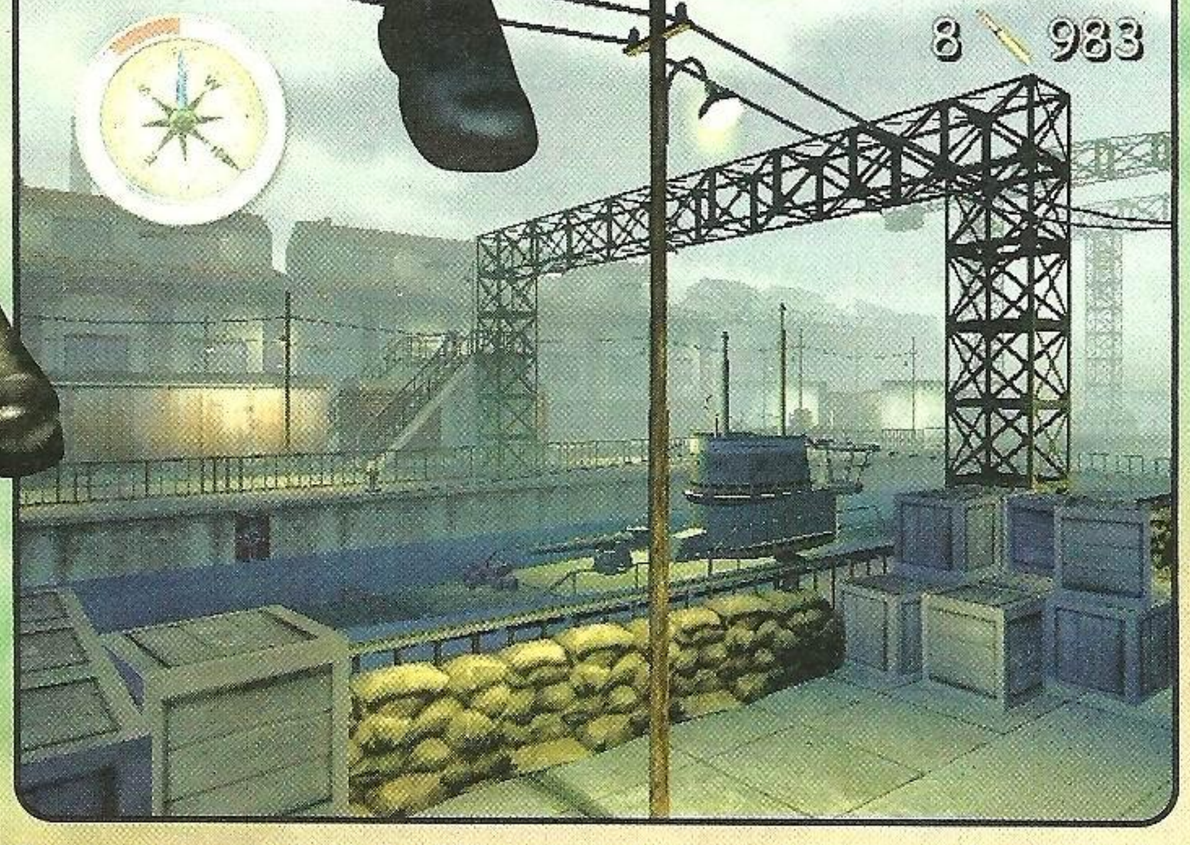
potrzeb. Najczęściej na wszelki wypadek. Trochę jak w piłce nożnej – gra jedenastu zawodników, ale na ławce rezerwowych jest ich zawsze zbyt wielu. Tak też jest w Medal of Honor Frontline. Kiedy staniecie na moście – widać, że schodząc zeń, nie będziecie mogli pójść w lewo wzdłuż rzeki – są tam zasieki. Jedyna droga wiedzie w prawo. Ale – wyobraźcie sobie – w lewo nie ma końca scenografii. Nie postawiono tam sztucznej ściany z drzewek, tapety, czy czegokolwiek. Tam normalnie ciągnie się miasto! W tafli rzeki odbijają się latarnie, są domki, pod murkiem oparty rower i mała kolaska. Oto urok tej gry – ma się wrażenie, że teren jest faktycznie monstrualny, ale podczas gry de facto i tak nie wszędzie zajrzymy.

Z twarzą w błocie

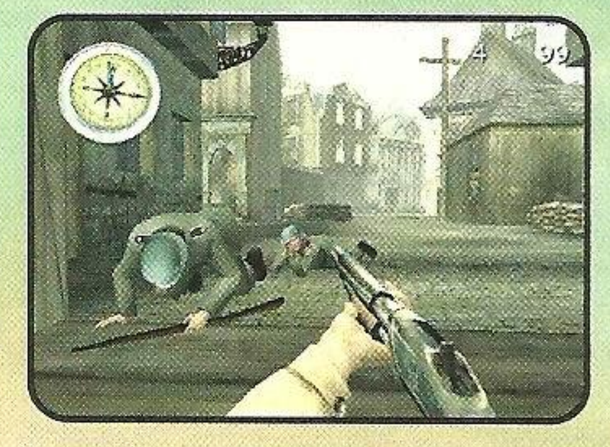
Technikalia. Gra dogrywa się rewelacyjnie szybko. Kilka sekund i mamy kolejny poziom. Zapisywać można tylko po ukończonej misji. Mamy też do wyboru dwa tryby sterowania – klasyczny i 2D – znawcy konsol będą jednak preferować styl klasyczny, zwany też "sharpshooterem". Jeśli chodzi o powtarzalność tekstur i układ poziomów – cóż – można się dopatrywać pewnych schematów, co złożyć należy na karb małej ilości RAMu. Nie zdziwcie się, kiedy wejdziecie na szczyt mostu, że w dole widać tylko... szarą mgłę. I to nawet nie taką, jak w Silent Hill 2. Są też dziesiątki podobnych drzwiczek, dość prosta trawa i momentami płaskie zupełnie przedmioty. Są też labirynty krzaczków mających kształt sześcianów. Piszę to tylko dlatego, żeby Medal of Honor Frontline nie wykwitła Wam w głowach jako przebłysk cudu na miarę Fatimy. To jest ciągle gra na PS2, toczącą na każdym kroku walkę z ograniczeniami sprzętu. Ale – co interesuje nas najbardziej – walkę wygraną. Szybkie ładowanie, redundancja, świetne animacje postaci i mnóstwo zdarzeń zbliżających grę do rzeczywistości. To jest właśnie to, czego potrzebowaliśmy. Program, który świetnie pokaże nie tylko to, jak wygląda wojna, ale i to, co można osiągnąć uczciwą pracą nad kodem. Moim zdaniem Medal of Honor Frontline ma najciekawszy, jak dotąd, kod. Bo najczęściej nie widać jego jakości w grach fantastycznych – jak Jak&Daxter, czy Final Fantasy X. Wkład pracy widać dopiero wtedy, gdy autorzy próbują symulować świat, jaki znamy. O rajku – MoH rządzi wśród rządzących.



Bo nie tylko scenariusz i grafika są tu piorunujące, nie tylko przestrzenie i scenografia. Na wspaniałym poziomie stoi też muzyka. Kompozycje, dźwięki – wszystko. Nie wyobrażam sobie lepszego tła muzycznego do gry. Powtarzam: po prostu nie wyobrażam sobie.



Bogactwo szczegółów widać na każdym kroku. Widoczność jest spora, tak więc bez trudu można dostrzec snajperów ukrytych na dachu.



Gloria victis!

Miyamoto Musashi powiedział tak: "Jeśli wyciągasz miecz, to robisz to po to, by kogoś zabić". Idea wojny taka jest. Jeśli idziesz z karabinem, to nie będziesz namawiał dzieci na sporty wodne. Ta gra pokazuje wojnę. I dlatego właśnie uważam, że Medal of Honor Frontline nie jest sztuką. Ukończywszy grę stwierdzam, że to przede wszystkim świetne rzemiosło. Doskonale dopracowany program, projekty poziomów i scenariusz. Tu naprawdę wszystko się ze sobą wiąże. Daty z wydarzeniami, wydarzenia z historią. Puszczane między niektórymi misjami filmiki dokumentalne pokazują nam zawsze, jaką część wielkiej machiny wojennej stanowimy. A do tego różnorodność zadań i ciągłe zmiany tempa akcji. Skradanie się, wyszukiwanie słabości w liniach obrony, cierpienie mieszkańców miast i wsi. I znowu świetnie oddany klimat wsi, czy przemaglowanej już na wszystkie strony plaży Omaha. Napisanie przy Medal of Honor Frontline, że jest strzelanką, to kolosalna krzywda dla tego produktu. To jest obraz wojny. Znacie taki gatunek gier? To jest jego prekursor.

Grabarz

PlayStation 2

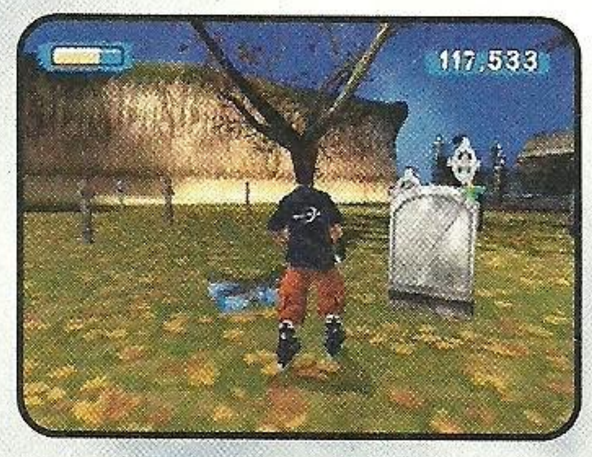
Killer. Rewelacyjny klimat, cudowna grafika i dźwięk, masa strzelania.

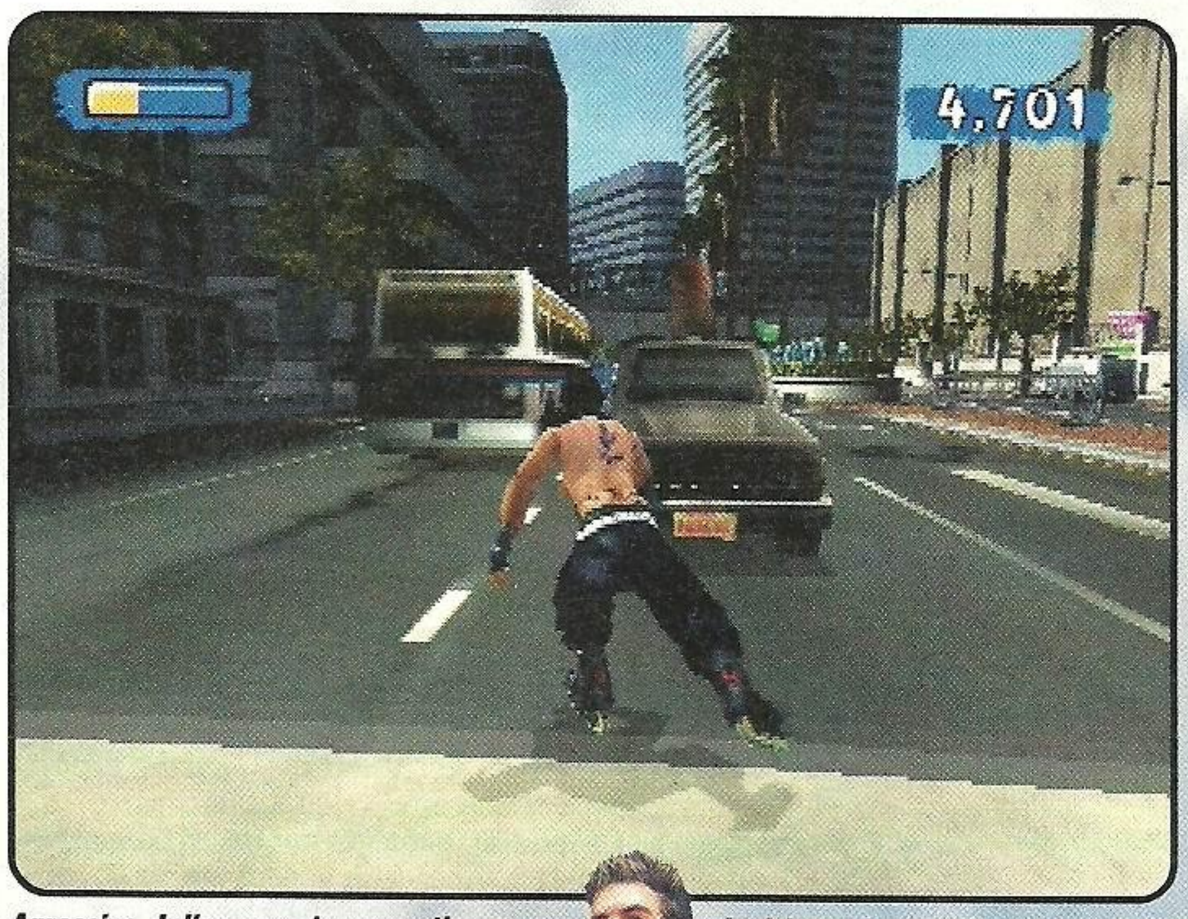
- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* EA
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

9.6





Agressive Inline ma to wszystko, o co chodzi w ekstremalnych sportach: szybkość, ryzyko i efektowne triki. Gra jest po prostu doskonała.

Agressive Inline

Całkiem zasłużenie ekipa Z-Axis wyrosła na największego konkurenta Neversoftu. Najpierw pokazali, na co ich stać w dwóch częściach wyczynowego BMX'a firmowanego przez Dave'a Mirrę, teraz zaś niepodzielnie rządzą jeśli chodzi o rolki.

Do tej pory rolki traktowane były nieco po macoszemu przez producentów gier. Za sprawą tej gry powinno się to zmienić. Stereotyp dziewczyn w obcisłych kostiumach sunących powoli promenadą ze słuchawkami na uszach, podkreślany często w amerykańskich filmach i serialach (Gaywatch, huh) powinien zostać obalony. To właśnie czyni Agressive Inline.
Krótko o zawartości. Na początku dostępnych jest dziesięciu skejterów, o różniących się statystykach. Jest nawet jedna panienka w krótkiej spódniczce. Na chętnego spróbowania swoich sił w zawodowej jazdeczce czeka tryb kariery, dla osoby potrzebującej szybkiej rozrywki pozostawiono możliwość zwiedzania poziomów. Jest także edytor skateparków. System kilkuminutowych przejazdów przedstawiony w pierwszym Hawku zaczynał być denerwujący i w pewien sposób ograniczał gracza. Rozumiem, że na 32-bitowych konsolach był on konieczny – ze względu na ograniczenia sprzętowe levele nie mogły być tak olbrzymie, jak wszyscy by sobie tego życzyli. Zapewne stąd to ograniczenie; aby gracz nie poznał wszystkiego w dwie minuty. Dave Mirra 2 zapoczątkował inną koncepcję – zadania dawane w locie od przechodniów, czy innych pro-rajderów. To świetne rozwiązanie i znakomicie sprawdza się również w Agressive Inline. Podjeżdżamy do koleżki, który mówi: „zrób taki i taki trik tu i tu". Albo: „wyczesz X punktów w czasie Y sekund".

To nie ogranicza, a rozwija. A wiecie, że w Tony Hawk 4 tak właśnie będzie wyglądał tryb kariery?
Poziomy są olbrzymie, wręcz gigantyczne. Jest ich siedem i nie było jeszcze tak wielkich lokacji w żadnej innej ekstremalnej grze. Jest mnóstwo ukrytych miejsc, momentami jeszcze większych od poziomu, na którym przed chwilą znajdował się skater. W każdym poziomie znajduje się pięć takich miejsc, co już nie mieści się po prostu w głowie. Na każdym z nich jest mnóstwo – po prostu tony – rurek, krawężników, skoczni, murków, funbox'ów, quarerpipe'ów i tak dalej, i tak dalej. Oczywiście, są tak połączone, żeby zawodowiec czesał i czesał to swoje kombo w nieskończoność. Wspaniała robota.
Być może ktoś stwierdzi, że momentami są aż za bardzo odbajerzone, ale pamiętajcie – to rolki, a nie deska. Zabawa w Agressive Inline ma zupełnie inny klimat niż w Hawka, czy w Mirrę. Po prostu rolki to zupełnie inna akcja niż decha, czy rower. Rolki pozwalają na większą zwrotność, szybkość, swobodę ruchu. Rolki umożliwiają też klepanie zupełnie innych trików. Wszystko to znajdziecie w Agressive Inline.
Nie trzeba zaliczyć wszystkich zadań na danym poziomie, żeby przejść do następnego – wystarczy wykonać określoną liczbę, a dostęp zostanie odblokowany. Oczywiście warto wrócić tu później z odpowiednio napompowanym skaterem, by zaliczyć pozostałe i znów zdobyć kilka punktów do statystyk.
Sterowanie jest znakomite, czułe, intuicyjne. Jest także doskonale znane wszystkim fanom gier traktujących o sportach ekstremalnych. Można ustawić sobie rozłożenie przycisków identyczne do Hawka lub Mirry.
Standardowo X służy za skok, trójkąt przyda się do grindowania, a kwadratem łapiemy rolki. Do tego dochodzi jeszcze kółko, nazwane przez autorów po prostu „Action". Służy ono do różnorakich akcji, które nie są grindami, ani grabami. Na przykład, gdy zawodnik przejeżdża obok latarni i wciśniemy kółko, nasz skater zawiśnie na niej rękami i zrobi obrót. Gdy chcemy podczepić się pod pędzący samochód, wciskamy obok niego kółko. Gdy wybijemy zawodnika krzywo z jakieś rampy i nie ma szans na powrót na quarterpipe, wciskamy kółko, a on w powietrzu dostosuje się i wyląduje na ziemi na rolkach. W Hawku i Mirrze to jest gleba, ale jak już wspominałem, rolki to coś zupełnie innego. Są jeszcze ostre zakręty przy pomocy przycisków R1 i L1, które służą także do obrotów po wyskokach. Są manuale, reverty, kombinacje, jazdy po ścianie. Zestawu dopełnia całkowicie nowa zabawka pod tytułem „Vault". Są to salta, które zawodnik wykonuje automatycznie po dojechaniu na przykład do murku, a które znakomicie sprawdzają się, gdy połączymy je z innymi trikami.
System nagradzania skejtera za wyczesane triki jest bardzo sprytny. Charakterystyka każdego zawodnika zawiera kilka różnych statystyk: skok, szybkość, grindy, wall ride'y i tak dalej. Jeśli przez cały czas będziecie ślizgać się po rurkach, skaterowi polepszą się statystyki grindowania. Warto więc miksować triki i nie powtarzać się.
Oprawa jest doskonała. Jak widać z PS2 można wycisnąć więcej, niż do tej pory myśleliśmy. Odbicia w kałużach, znakomite tekstury otoczenia, samochody i przechodnie w ruchu, wreszcie furkoczące w rytm jazdy ubranka na skejterach dają prawdziwego kopa oczodołom. Animacja trzyma stale 60 klatek na sekundę. Grafika w tej grze to prawdziwe dzieło sztuki koderskiej, a programiści, którzy to stworzyli, powinni zostać przez Sony zaproszeni na specjalne warsztaty, by dawać rady innym developerom. Muzyka jak zwykle licencjonowana – mieszanka punka i rapu, która świetnie sprawdza się w akcji. Efektom także nie można wiele zarzucić. Gra jest znakomita. W pełni zasługuje na tak wysoką ocenę. Jestem pod wielkim, wielkim wrażeniem.

Gulash

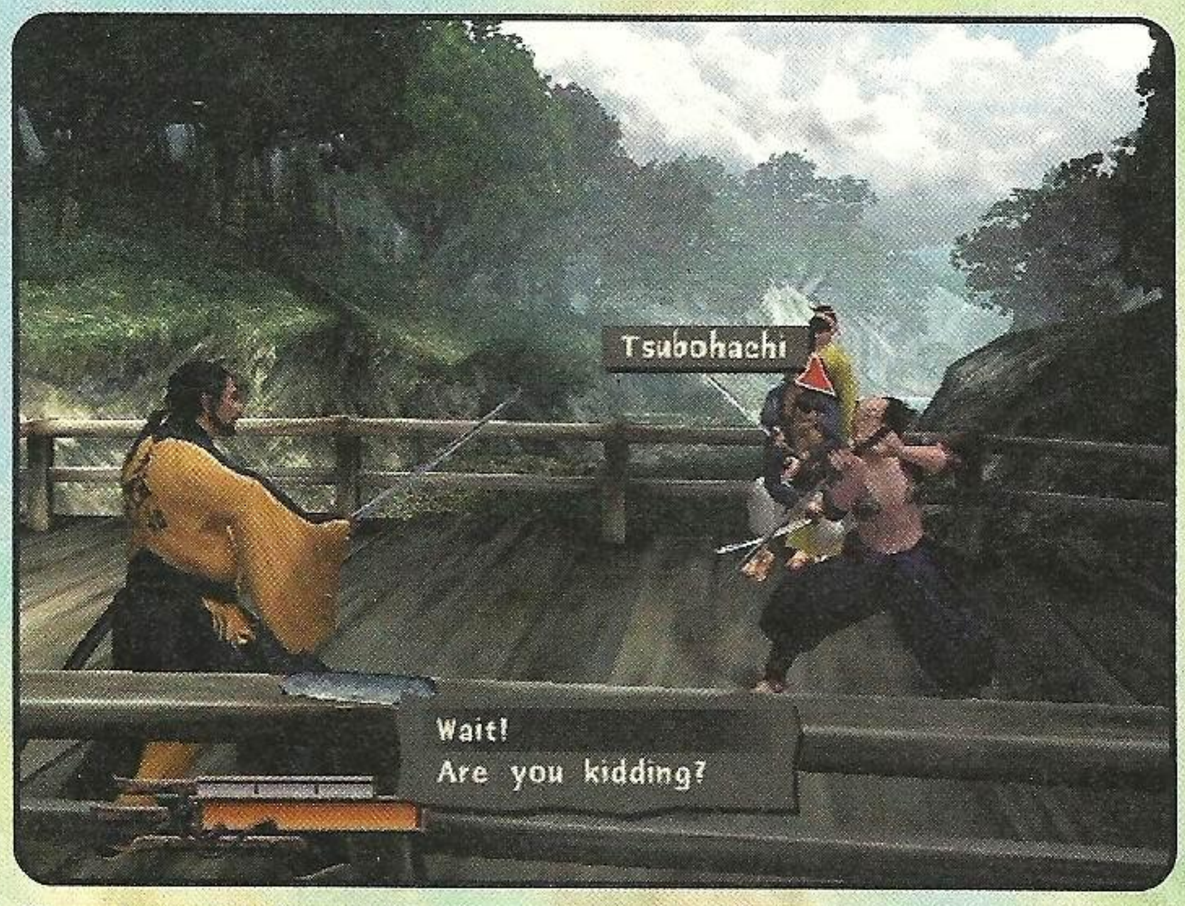
PlayStation 2 — *Wizualna orgia, znakomita grywalność. Come on, Hawk...*

- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Z-Axis
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

9.7



Wbrew pozorom w Way Of The Samurai zawarto całkiem zaawansowany system walki mieczem. Technik fechtunku jest ponad dwieście!

Way of the Samurai

Zdaniem Ninja samuraje byli głupi. Musieli jedynie wykonywać rozkazy Pana. Zdaniem Samurajów – Ninja nie istnieli. A zdaniem Panów, Ninja trzeba było płacić, a samurajów tolerować.

Way of the Samurai, pochodząca ze stajni Acquire (producenta pierwszej gry Tenchu), opowiada o losach samotnego fechmistrza i właściwie jest to jedyna pewna rzecz, którą można powiedzieć o scenariuszu. Dziwne, prawda?
Wczujmy się na chwilę w atmosferę. Idziecie sobie leśną drogą. Nagle naprzeciw wychodzi grupa ludzi. Pierwszy z nich niesie na ramieniu dziewczynę. Możesz ich zagadnąć – lub nie. "Gdzie idziecie?" albo: "Stać!". Potem okazuje się, że dziewczyna jest porwana – zbóje proponują Ci przyłączenie się do bandy. Nie zgadzasz się, albo przystajesz. Dziewczyna zaprasza Cię na obiad. Znów możesz się zgodzić, albo nie. I tak w kółko. Za kolejnym rogiem znów spotkasz ludzi, którzy walczą o utrzymanie stanu samurajskiego – mamy więc sytuację Japonii sprzed roku 1876. Faktycznie – kopalnie, parowe lokomotywy i Afro - Amerykanie w kimonach. Ciekawy – rzadko spotykany obraz Japonii. Scenariusz jest tak otwarty, jak tylko może być. Co chwila musisz podejmować jakąś decyzję, która bezdyskusyjnie zaważy na przyszłości. Ktoś proponuje Ci przyłączenie się do ruchu, wstąpienie do klanu, wzięcie udziału w potyczce po jednej ze stron. Mimo że teren gry jest niewielki – wioska, stacja kolejowa, kopalnia i parę okolicznych terenów – cały czas coś się dzieje. Faktycznie burzliwy był to dla Japonii okres i świetnie przedstawiono jego sytuację.
Na czym jeszcze polega gra? Przedsmak mamy już na samym początku, kiedy okazuje się, że możemy wybrać miecz, sylwetkę i twarz naszego bohatera, a sporo możliwości jest jeszcze pozasłanianych. Mało tego – pojawiają się różne techniki miecza i same miecze. Miecze zbieramy po walce, jeśli uda nam się pokonać co ciekawszych przeciwników. W całej grze możemy mieczy odnaleźć ponad czterdzieści. Do tego dodajcie techniki walki. Od najprostszych – pod trójkątem – cięcie typu yokomen uchi, przez tsuki, czyli pchnięcie, a skończywszy na zaawansowanych technikach – tsuki z nabiciem przeciwnika i zepchnięciem go z miecza nogą. Tę technikę wykonuje się w następujący sposób: L1 – wyciągnięcie miecza. Następnie przód + trójkąt – tsuki z nabiciem (zakładamy, że przeciwnik nie zablokował). Teraz R1+ kwadrat – zdjęcie wroga. Jak widzicie, z czasem gra zaczyna przypominać trochę nawalankę z wklepywaniem morderczych kompletów. Wszystkich technik w Way of the Samurai jest ponad dwieście, więc długa droga przed nami.
Ciężko mówić o scenariuszu jako takim. To nie jest klasyczna przygodówka. Rzekłbym raczej, że działamy tak, jak w życiu. Jeśli przyłączamy się do jakiegoś ugrupowania – staramy się dowiedzieć, co u nich nowego, co robią. Gdy pojawia się zagrożenie w okolicy – idziemy się zapoznać, albo poobserwować z daleka. Postacie świetnie sobie radzą bez naszego udziału – często gdzieś biegną (możemy pobiec za nimi), biją się o coś, kłócą – nie jest to ten typ gry, gdzie wszystko dzieje się wokół głównego bohatera. Raczej sami musimy zadbać o to, by być na czasie.
Graficznie nie jest to gra obłędna. Jest poprawna. Scenografie są nieco lepsze od średniej krajowej i doprawdy miło się po nich przemieszczać. Czasem razi tylko fakt, że wszystko musi się dogrywać. Wydaje się, jakby grafika była najgorszym elementem Way of the Samurai – cóż, spójrzcie na obrazki. Być może tak jest.
Jeśli chodzi o dźwięk – średnio. Muzyka – bez rewelacji. Co prawda postacie nie mówią, tylko jęczą i chrząkają w prawidłowej intonacji, a nad ich głowami pojawiają się komiksowe dymki, ale można to przeboleć. Chrząkania spisują się dobrze.
Tak samo sterowanie. Choć większość zaawansowanych technik opiera się na wciśnięciu kierunków, nigdy nie będziecie mieć problemów z wciśnięciem kierunku odpowiadającego za przód postaci, czy jej bok. Ciekawe są też techniki, a ich różnorodność jest naprawdę duża. Największą radochą w Way of the Samurai jest jednak nieliniowość scenariusza. Możesz zgrywać samotnego twardziela, albo kochliwego "Wujka Dobra Rada". Możesz przyłączyć się do zbójów, albo do rebeliantów walczących ze skorumpowaną władzą cesarza. Możesz powiedzieć dziewczynie, żeby się nie martwiła, albo, że pięknie dziś wygląda. Będą też momenty, w których włączysz się do walki, nie wiedząc nawet, o co chodzi, ale widząc, że kilku samurajów bije chłopa. Możesz również pomóc samurajom, albo przejść obojętnie. Nikt Cię do niczego nie zmusza. Zaproszony na obiad – możesz się zgodzić, a potem nie przyjść. Nikt wiecznie nie będzie czekał.
Na koniec dodam, że Way of the Samurai jest grą niszową – nie dla wszystkich. Spokojną, do kąsania tematu z wolna. Dla miłośników rzemiosła samurajskiego, świata i przemian politycznych. Dla tych, którzy chcą sobie pożyć w grze, pochodzić nad rzekę, poszukać żarcia, zaczepić kogoś na ulicy i powalczyć. Taka to jest właśnie gra.

Grabarz

Gra z pewnością spodoba się fanom tego niepowtarzalnego, japońskiego klimatu. Ma w sobie coś „konsolowego".

Co na to literatura?

"Jako klasa samurajowie przestali istnieć. Proces ten został dokonany bez oporu i zadziwiająco szybko. (...) A jednak dekret cesarski wydany w roku 1876 był wykonany bez przelewu krwi, bez żadnego sprzeciwu. Jedno pociągnięcie zamaczanego w tuszu pędzelka pozbawiło samurajów ich przywilejów. Na otarcie łez otrzymali oni jakieś symboliczne odszkodowanie pieniężne, natomiast zakazano im noszenia szabel. I wtedy doszło do jednego z tych wydarzeń, które tak zadziwiają każdego, kto szukałby logiki i pewnej konsekwencji faktów w dziejach Japonii. Otóż w krótkim czasie sklepy w Japonii zawalone zostały szablami, odsprzedanymi przez samurajów, tymi samymi szablami, z którymi jeszcze przed kilku miesiącami ich właściciele pożegnaliby się trudniej niż z własnym życiem." – fragment książki Lucjana Wolanowskiego pt. "Zwierciadło Bogini".

"Jednak czub stale utrudniał mi życie, ponieważ jednym z wymagań, jakie postawiono przede mną przed podjęciem obowiązków nauczyciela, było pozbycie się go. (...). Nie mogłem nie zgodzić się z oficjalnym dekretem stwierdzającym, że nasz tradycyjny czub stał się reliktem przeszłości. Niemniej drżałem na myśl o tym, co powiedzą członkowie rodziny. (...). Mój ojciec nie mógł uwierzyć własnym oczom. "Co ty z siebie zrobiłeś?" – zapytał gniewnie. "Ty, syn samuraja!" Matka była jeszcze bardziej rozzłoszczona i nie chciała w ogóle ze mną rozmawiać. Odwróciła się i wyszła tylnymi drzwiami do domu swych rodziców." – fragment książki "Karate-Do – moje życie" Gichina Funakoshi, zdarzenia z roku 1888.

PlayStation 2

Dziwna, niszoiwa gra. Inna niż Tenchu, ale ciekawa.

- *Wydawca:* Spike
- *Producent:* Acquire
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.2

Sponsorem konkursu jest firma Sony Poland sp. z o. o.
http://www.sony.com.pl/psxshop

KONKURS!

Do wygrania trzy specjalne wersje VIRTUA FIGHTER 4 na PlayStation 2 i trzy gry CHASE THE EXPRESS na PS One!

Virtua Fighter 4 ™

バーチャファイター4

Aby wziąć udział w konkursie, wystarczy odpowiedzieć na dwa pytania:

1. Jak nazywa się matka Kage-Maru?
2. Co oznacza skrót SPOD z terminologii VF?

Odpowiedzi na kartkach pocztowych ślijcie pod adresem: Independent Press, Neo Plus, skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa.
Na odpowiedzi czekamy do końca lipca.
Rozwiązanie we wrześniu.

Nieco później w grze Pikminy zaczynają kwitnąć i wyrastają im na czubku kwiaty... Widok setki raźno sunących stworków napawa optymizmem.

Pikmin

Miyamoto potknął się przy Luigi's Mansion. Ale równie szybko wstał, podniósł dumnie głowę i pomaszerował dalej.

Wiecie, jak w Anglii mówią na Shigeru Miyamoto? Shigsy. Więc Shigsy tym razem dostarczył to, co obiecywał przy okazji Luigiego. Prostą, jeśli chodzi o mechanizmy, ale szalenie wciągającą i ultraprzyjemną zabawę bez cienia nudy. Pikmin powalił mnie dokładnie tym, czego zabrakło w grze opowiadającej o przygodach mniej sławnego z braci Mario.

Kierujemy niewielkim koleżką o imieniu Olimar. Jego statek kosmiczny uległ awarii i wylądował na nieznanej planecie. Niestety, przy lądowaniu pojazd rozsypał się na trzydzieści części. Nasze zadanie polega na odnalezieniu ich przed upływem trzydziestu dni, inaczej kapitan Olimar nie wydostanie się z tego miejsca.

Pikmin w założeniach przypomina nieco strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym, w których klikamy na oddział (bądź zaznaczamy kilka), a następnie wskazujemy cel i obserwujemy, jak ten porusza się do wyznaczonego punktu. W tej grze kierujemy kapitanem Olimarem, wydającym polecenia przedziwnym istotom nazwanym przez niego właśnie Pikminami. Olimar przypadkiem wyciąga z ziemi dziwną bulwę, która zmienia się w takiego koleżkę. Maluch okazuje się słuchać poleceń kapitana i wykonywać za niego pracę. Spryciarz znajduje czerwone kółka ze swoimi braćmi, a następnie zanosi je do dziwacznego kwiatka na trójnogu. Chwila napięcia i po chwili liczba dziwolągów się powiększa...

Pikminy to małe, dziwaczne stworzonka, które trudno porównać do czegokolwiek. Biegają na dwóch kończynach, a z głowy wyrasta im kwiatek. Gromadzą się w grupy i są zdolne do heroicznych czynów. Przy przeszkodach, kolejnych zbiorach Pikminów, czy wreszcie częściach statku widzimy cyfry. Jest to liczba Pikminów, która będzie potrzebna, by daną rzecz unieść, zniszczyć, bądź zbudować. Pierwsze zadanie polega więc na zbudowaniu małej armii pomagierów – okładając kwiaty (wypuszczają nasionka) i zbierając czerwone okręgi z Pikminami, a następnie zanosząc je do wylęgarni, realizujemy plan. Oczywiście Olimar niczego nie robi, a jedynie dowodzi. Trzeba więc dobrze zajmować się małymi przyjaciółmi. Gdy uda się zgromadzić wystarczającą liczbę Pikminów zdolną do przeniesienia danej części, należy to zrobić. Pikminy muszą wrócić przed końcem dnia do swojego kwiatka, inaczej wyginą. Wtedy zarówno Olimar, jak i maluchy, odlatują na orbitę, gdzie czekają na nowy dzień. A nowy dzień to albo nowa lokacja, albo kolejna część do odnalezienia w starej, do której dostęp jest możliwy tylko z większą liczbą Pikminów.

To nie koniec. Są trzy rodzaje Pikminów – żółte, niebieskie i czerwone. Każdy z nich ma swoje własne umiejętności. Jedne potrafią przebić się przez ogień, inne wysadzić w powietrze przeszkodę. Dzielnie walczą z bossami, mimo że są deptane i jedzone. W pewnym momencie na planszy uwija się sto Pikmnów! Bez rozkazów Olimara są jednak bezradne. Podczas szukania części, przez cały czas witają nas kolejne niespodzianki, a każdy poziom jest inny. To niesamowite, ile pomysłów można zmieścić w jednej, tak pozornie prostej grze.

Całe to komenderowanie niewielką armią jest niezwykle przyjemne i satysfakcjonujące. O Pikminie, który odłączył się od grupy i stał sobie gdzieś z boku smutny, nie myślałem, jak choćby o żołnierzu-debilu z Army Men RTS, ale jak o małym koleżce, o którego muszę zadbać i doprowadzić do stadka. Zwłaszcza, że z głośnika dobiegał szloch (poważnie!). On z kolei odwdzięczy się wytężoną pracą przy przenoszeniu części statku.

Gra jest płynna, ale nie chodzi tylko o animację. Raczej o obraz całości. Płynne jest sterowanie, płynny jest obrót kamery, wreszcie płynnie zachowują się wszystkie postacie. Pikmin ma f l o w. To bardzo miłe dla oka, a i kierująca padem ręka jest przez to bardziej precyzyjna.

Rozumiem, że niespecjalnie zachwyciliście się patrząc na te obrazki. Nie dziwię się. Ja też śledząc zapowiedzi Pikmina niespecjalnie byłem zainteresowany; choć przyznam, że niektóre obrazki bardzo mnie zaciekawiły. Jednak dopiero bawiąc się tą grą (jest tak przyjemna, że będziecie się nią bawić), dostrzegłem mnóstwo szczegółów, których nie da się wydrukować na papierze. Kolorystyka jest niesamowita; ten świat wręcz eksploduje z ekranu prosto do pokoju. Tekstury zostały przygotowane na podstawie zdjęć; w tym także i z ogrodu Miyamoto. Fakt –czasem przy zoomie widać rozmycia, ale to drobiazg... Woda w strumyku się burzy, łodygi wyginają się na wietrze i rzucają delikatny cień. W trakcie dnia przesuwa się słońce i pod koniec robi się coraz ciemniej. Muzyka jest spokojna, wręcz kojąca.

Czasami jednak nie wystarcza, by zbudować odpowiedni klimat. Przydałaby się nowa ekipa dźwiękowców w obozie Nintendo – czasy carta i MIDI już minęły. Za to efekty są jak najbardziej sympatyczne. Pikmin jest ponad dwukrotnie dłuższy niż Luigi's Mansion. Trzydzieści części do odnalezienia i przetransportowania to kilkanaście godzin doskonałej zabawy. Akurat w tym przypadku to jednak za mało. Po prostu gra jest tak wciągająca, zmyślna, przyjemna i nowatorska, że nie można się od niej oderwać. A takie gry kocham najbardziej, za takie gry cenię właśnie konsole. I chciałbym grać w Pikmina jeszcze i jeszcze! Namawiam każdego posiadacza GameCube na tę pozycję.

To jest właśnie Nintendo w najlepszym wydaniu. Pikmin jest w tej chwili moją ulubioną grą na GameCube. Odczekam kilka tygodni i zabiorę się za nią jeszcze raz. I słuchaj, Shigsy, ma być druga część - dwa razy dłuższa i z trybem multiplayer! Koniecznie!

Gulash

Przerośnięta biedronka posiała panikę wśród Pikminów, ale cała gromada tych małych stworzeń w końcu upora się z nią.

GameCube

Myślę, że ta gra jest fantastyczna. To prawdziwe Nintendo.

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* EAD
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card

9.2

POCKET

Witamy w nowym wydaniu Pocketa, które trafia w długą przerwę między kolejnymi numerami GameBoy Magazynu. Cóż – zmuszeni byliśmy do powrotu w tryby dwumiesięczne i zapowiada się, że dalej tak pojedziemy. Spodziewajcie się licznych zmian i mówcie o nas znajomym. A tymczasem garść nowości ze świata kieszonsolek...

pocketto@wp.pl

- news - news - news - news - news - news -

AGB Games zaprezentowało możliwości swojego silnika graficznego WFR, dzięki któremu będzie można tworzyć zupełnie nowe platformerki 3D i gry FPP. Widzieliśmy filmik z prezentacji tego silnika i prawdę mówiąc wszystko to wygląda jak Quake na GBA. A może jak Hexen? Niesamowite wrażenie. Śledzimy pilnie rozwój wydarzeń.

Nicktoons będzie wyścigiem, w którym udział wezmą postacie ze znanego wszystkim kanału Nickelodeon. Będzie można zbierać niespodzianki, by razić przeciwników, zaś na torach zaroi się od scenerii i postaci znanych z kreskówek. Na ekranie barwnie, szybko i wesoło, choć zapewne gra nie wyjdzie z ligi średniaków. Życzymy im jednak wszystkiego ajlepszego.

Reign of Fire to tytuł nadchodzącego filmu science fiction, w którym pokazano świat 2024 roku. Smoki są dominującą rasą na Ziemi, a jeśli chodzi o ludzi – przetrwało tylko kilku. Główny bohater (człowiek), by walczyć o przetrwanie, udaje się wraz z pobratymcami na wyprawę do post-apokaliptycznego Londynu, by spotkać się z przywódcą smoków. Gry oparte na tym obrazie zagoszczą na wszystkich chyba platformach i GBA nie jest tu wyjątkiem. Nasza wersja Reign of Fire będzie dawała możliwość kierowania smokiem albo człowiekiem (dwa osobne scenariusze) i będzie grą zręcznościową. Jako człowiek będziemy zasiadać w coraz to lepszych pojazdach, a jako smok – rozwijać się w miarę realizowania scenariusza. Zapowiada się na fajny kawałek.

Dungeons and Dragons: Eye of The Beholder, to najświeższa zapowiedź Infogrames, której celem jest przeniesienie realiów świata DnD na ekranik GBA. To gra RPG, której akcja toczyć się będzie w lochach miasta Waterdeep. Do wyboru sześć ras: człowiek, półelf, półork, Elf Księżycowy, gnom i niziołek. Ponad setka przedmiotów do odnalezienia i wykorzystania. Zapowiada się mnóstwo zabawy – ciekawe, czy będzie można grać w drużynie z trzema kolegami na raz – to by było rewelacyjne. Zobaczymy.

Pojawiły się pierwsze obrazki z gry Dark System na GBA, która będzie kolejną strzelanką FPP na tę kieszonsolkę. Z wyglądu będzie to coś w rodzaju Ecks vs Sever, ale dziejące się w klimatach science fiction. Nic więcej o tej grze nie wiadomo, ale jeśli tylko coś wycieknie – damy znać natychmiast.

Skoro już o grach FPP mowa – pojawiły się pogłoski, że na ekranik GBA pojawi się Quake. Jak będzie wyglądał? Czy to będzie jakaś konwersja? Dowiemy się w swoim czasie.

Zaroiło się ostatnimi czasy także od silników graficznych na GBA. Przypominamy, że silnik graficzny, to taki kawałek kodu gry, który zawiaduje wyświetlanymi elementami. Kruczek polega na tym, żeby poskładać komendy tak chytrze, że GBA pociągnie przepiękne pejzaże z małą mocą obliczeniową. Jak się to robi? Głównie chytrymi sztuczkami. Silniki są dziś na wagę złota, więc pojawiły się firmy tworzące silniki i sprzedające je innym. Posiadacze PC znają zapewne takie tytuły jak X-Isle, czy Serious Sam – są to gry, które powstały tylko po to, żeby pokazać moc nowego silnika i zachęcić innych do jego zakupu. A wracając do GBA – są silniki do gier sportowych, do strzelanek, latających, do wyścigów i do gier FPP. Naprawdę – zdziwimy się, oglądając, co też ta nasza mała maszynka jeszcze potrafi.

Zaś Disney Interactive przygotowuje kolejnego Tarzana. Będzie się nazywał Tarzan: Return to Jungle i zapewne będzie zręcznościówką. Syn Dżungli odkryje w niej fontannę młodości, zaginioną dolinę z dinozaurami i mnóstwo innych tajemniczych miejsc. Nie pomyliło im się przypadkiem z Indianą Jonesem? Cóż – liczymy na Disneya, bo w ciemno można zakładać ładną grafikę. Tak też robimy i śledzimy tytuł.

Sega przygotowuje na GBA grę pod tytułem Revenge of Shinobi. Oczywiście o ninjasach,

oczywiście z feudalną Japonią, oczywiście walka i tona technik miecza do opanowania. Cieszymy się, że Sega ruszyła z kopyta w kierunku GBA – możemy się spodziewać samych cukereczków. Drugą grą będzie Altered Beasts – czyli gra z morfującymi w bestie postaciami, które walczą z innymi potężnymi istotami za pomocą ataków fizycznych i magicznych. Trzecią grą, zapowiedzianą przez Segę na GBA, jest Space Channel 5 – czyli pozycja muzyczno taneczna. No i na koniec... Super Monkey Ball w 3D! Mniam – same smaczki.

Na koniec zebraliśmy dla Was dostępne informacje na temat gry Władca Pierścieni: Dwie Wieże, którego to tytułu nie trzeba chyba przedstawiać. Powiemy tylko w skrócie, że gra bazuje na pewnym filmie (bo Electronic Arts ma prawa do gier na podstawie filmu, nie książek), w którym to słabowity karzełek ma zanieść pierścień do wulkanu. Będzie to inna gra od przedstawianej już przez nas. Wniosek - na GBA zmierzają dwie gry pod tytułem Władca Pierścieni. Ufff...

Wracając do gry. Będzie można kontrolować cztery postacie: Aragorna, Legolasa, Frodo i Gandalfa. Na każdą postać przypadnie trzydzieści poziomów, łącznie będzie ich zatem ponad sto dwadzieścia. Będzie można grać przez kabelek z kolegą – niestety – najwyżej w dwie osoby. Wbrew pozorom, akcja dotyczyć będzie wydarzeń z pierwszej i drugiej części trylogii (czyli „Wyprawa" i „Dwie Wieże"), a nie tylko drugiego odcinka – co sugeruje tytuł. Spodziewana premiera – razem z drugą częścią filmu.

Medal of Honor Frontline

Ukończenie misji z odznaką Gold Star.
Wpisz "MONKEY" na Enigmie. Jeżeli wklepiesz poprawnie, zapali się zielone światełko. Wybierz „Bonus" pod Enigmą, aby włączyć/wyłączyć tego cheata.

Mission 2
Wpisz "ORANGUTAN" na Enigmie, aby odblokować misję "Storm in the Port". Jeżeli wklepiesz poprawnie, zapali się zielone światełko.

Mission 3
Wpisz "BABOON" na Enigmie, aby odblokować misję „Needly in a Hay Stack". Jeżeli wklepiesz poprawnie, zapali się zielone światełko.

Mission 5
Wpisz "LEMUR" na Enigmie, aby odblokować misję „Rolling Thunder". Jeżeli wklepiesz poprawnie, zapali się zielone światełko.

Mission 6
Wpisz "LEMUR" na Enigmie, aby odblokować misję „Horten's Nest". Jeżeli wklepiesz poprawnie, zapali się zielone światełko.

Srebrne naboje
Wpisz "WHATYOUGET" na Enigmie. Jeżeli wklepiesz poprawnie, zapali się czerwone światełko. Wybierz „Bonus" pod Enigmą, aby włączyć/wyłączyć tego cheata. Srebrny pocisk zabija przeciwników jednym strzałem.

Gumowe granaty
Wpisz "BOING" na Enigmie. Jeżeli wklepiesz poprawnie, zapali się czerwone światełko. Wybierz „Bonus" pod Enigmą, aby włączyć/wyłączyć tego cheata.

Marzenie snajpera
Wpisz "LONGSHOT" na Enigmie. Jeżeli wklepiesz poprawnie, zapali się czerwone światełko. Wybierz „Bonus" pod Enigmą, aby włączyć/wyłączyć tego cheata. Ten kod pozwala każdej broni zoomować obraz jak w karabinie snajperskim.

Ukryte odznaczenie
Ukończ grę z Gold Star w każdej misji, aby otrzymać EA LA Medal of Valor.

Was? Kapusta i kwas!
Wejdź do opcji i włącz napisy (subtitles). Teraz będziesz mógł dowiedzieć się, o czym szprechają niemiaszki (oczywiście, jeżeli znasz angielski).

Agressive Inline

Wybór poziomów, wszystkie elementy edytora, pełne statystyki.
Wklep: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, BABA na ekranie "Cheats" w menu Options.

Wszystkie postacie
Wklep: Dół, Prawo, Prawo, Dół, Lewo, Dół, Lewo, Dół, Prawo, Prawo, Prawo na ekranie "Cheats" w menu Options.

Wszystkie klucze
Wklep: BAKABAKA na ekranie "Cheats" w menu Options.

Nie umieramy
Wklep: KHUFU na ekranie "Cheats" w menu Options.

Super spin
Wklep: Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Prawo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Góra na ekranie "Cheats" w menu Options.

Idealne manuale
Wklep: QUEZDONTSLEEP na ekranie "Cheats" w menu Options.

Niska grawitacja przy wallride'ach
Wklep: Góra, Dół, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, ABABS na ekranie "Cheats" w menu Options.

Unknown
Wklep: SKELETON na ekranie "Cheats" w menu Options.

FMV
Ukończ "normal challenges" na wybranym poziomie, aby odkryć przypisane mu FMV.

Cheats
Zbierz wszystkie "juice boxes" na poziomie, a dostaniesz kod.

Power Skates
Ukończ wszystkie "challenge" (normalne i ukryte) na każdym z poziomów, a dostaniesz Power Skates - dodają jeden niebieski punkt do każdego atrybutu zawodnika.

Ultra Skates
Ukończ każdy poziom na 100%, aby odkryć Ultra Skates – dodają następny niebieski punkt do każdego atrybutu.

Grinde'owanie na rękach
Podczas jazdy naciśnij: Dół (3), Trójkąt.

Bonusowe postacie
Ukończ normalne i ukryte "challenge" na danym poziomie, aby odkryć konkretną postać. Oto one:

Movie Lot: The Bride
Civic Center: Goddess
Industrial: Junkie
Boardwalk: Captain
Cannery: Diver
Airfield: Bombshell
Museum: Mummy

Smash Court Tennis Pro Tour

Red Ace
Wygraj facetem Arcade Mode na dowolnym poziomie trudności. Wybierz Exhibition i na ekranie wyboru postaci przejedź „za" Raftera – znajdziesz Red Ace.

Hitomi Yoshino
Jak wyżej, ale tenisistką. Odkryjesz Hitomi Yoshino.

Ultimate difficulty
Ukończ Time Attack na poziomie trudności Hard, aby odkryć poziom trudności „Ultimate".

Mister Mosquito

Mateczka Mosquito
Na ekranie wyboru postaci przytrzymaj L1 i wklep: Góra, Prawo, Lewo, Dół, Kwadrat (2), R1 (3). Jeżeli wklepiesz prawidłowo, usłyszysz krzyk.

Ojczulek Mosquito
Wklep kod "Mateczka Mosquito". Teraz przytrzymaj L2 i wklep: Góra, Prawo, Lewo, Dół, Kwadrat (2), R2 (3). Jeżeli wklepiesz poprawnie, to usłyszysz krzyk.

Mini gierka dla dwóch graczy
Trzymaj Start + Select na padzie w drugim porcie, gdy wgrywa się gra. Naciśnij Kwadrat, aby poruszać się do przodu, X, aby skoczyć i Trójkąt (gdy pasek jest napełniony), aby odpalić super atak. Aby uruchomić mini – gierkę możesz również, na ekranie tytułowym, trzymać L2 i kręcić prawą gałką analogową zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Frequancy

Cheat mode
Na ekranie tytułowym wciśnij: Dół, Prawo, Góra, Lewo (2), Dół, Prawo, Dół, aby odpalić cheat mode. Potem, podczas gry, wklep jeden z poniższych kodów.

Extra autocatcher
Lewo, Prawo(2), Lewo, Góra.

Extra bumper
Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Góra.

Extra crippler
Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Dół.

Extra freestyler
Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Dół.

Extra multiplier
Prawo, Lewo(2), Prawo, Góra.

Extra neutralizer
Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Góra.

ESPN NBA 2Night

Lepsi zawodnicy
Wpisz kod "ABILITYBONUS" w menu Cheat w opcjach gry.

Łatwiejsze rzuty
Kod - "EXCELLENT".

Dużo „paczek"
Kod - "DUNKERS".

Piłkogłowi
Kod - "BALLHEAD".

Wielkie łby
Kod - "BIGHEAD".

Wielkie stopy
Kod - "BIGFOOT".

Wielkie łapy
Kod - "BIGHAND".

Kurduple
Kod - "MINIMINI".

Rozwałkowani gracze
Kod - "PANCAKE".

Niewidzialni gracze
Kod - "INVISIBLE".

Ślad za piłką
Kod - "BEFOREIMAGE"

Publika wyszła
Kod - "NOSPECTATOR".

Brak górnego oświetlenia
Kod - "DARKNESS".

Red Card Soccer 20-03

Cheat mode
Wpisz "BIGTANK" jako swoje imię, aby odkryć wszystkie zespoły, stadiony i Finals mode.

Małpy i stadion Victoria Falls
Pokonaj drużynę małp w trybie World Conquest.

Delfiny i stadion Nautilus
Pokonaj drużynę delfinów w trybie World Conquest.

Marsjanie i stadion USAFB001
Pokonaj drużynę Marsjan w trybie World Conquest.

Matadorzy i stadion Coliseum
Pokonaj drużynę matadorów w trybie World Conquest.

Drużyna SWAT i stadion Nova City
Pokonaj drużynę SWAT w trybie World Conquest.

Samuraje i stadion Youhi Gardens
Pokonaj drużynę samurajów w trybie World Conquest.

Finals mode
Wygraj wszystkie mecze w trybie World Conquest.

Britney's Dance Beat

Teledysk "Baby One More Time"
Zdobądź 9999 punktów w Audition.

Blood Omen 2

Cheat mode
W głównym menu wklep: L1, R1, L2, R2, Kwadrat, Kółko, Trójkąt. Nową grę zaczniesz z Soul Reaverem i Iron Armor.

NBA Live 202

Custom shoes
Na ekranie tworzenia gracza przytrzymaj: L1 + L2 + R2 i wciśnij Trójkąt, Kółko, Kwadrat.

Podnieś statystyki super gwiazd
W głównym menu naciśnij Kółko, aby wejść do kolejnego menu. Wybierz „Roster" i "Edit Player". Super gwiazda pojawi się, jeżeli, w "Create a Player" nie masz żadnego zawodnika. Naciśnij R2, aby zwiększyć statystyki gracza. Aby wybrać innego gracza, naciśnij L2 - wrócisz do "Create a Player". Teraz naciśnij Start i wybierz innego koszykarza.

Kareem Abdul-Jabbar
Wejdź do zespołu Legend lat 80. Przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i wciśnij Kwadrat(3), Kółko(4), Trójkąt, X(2), Select. Teraz wejdź w Exhibition i naciśnij L2, aby otrzymać nagrodę. Pojawi się "Legends". Uruchom, a będziesz mógł umieścić Kareema w dowolnie wybranym zespole. Trzeba go przenieść z listy „wolnych strzelców" (free agents) i umieścić w swojej drużynie.

Michael Jordan
Pomimo tego, że Michaela nie ma w grze, można go stworzyć, a komentator będzie wymawiał jego imię podczas gry.

Opaska na ramię Allena Iversona
Żeby zrobić coś podobnego, do zakrywającego całe ramię Iversona ściągacza, trzeba podczas tworzenia zawodnika założyć mu wszystkie dostępne opaski na rękę.

Kombinacje z salary cap
Przed rozpoczęciem trybu Franchise, wejdź w „Roster Managment". Z zespołu, który masz zamiar prowadzić, zwolnij (znajdą się w „Free Agent Pool") wszystkich najwyżej opłacanych graczy - na przykład Shaqa i Bryanta z Lakers. Rozpocznij nową grę, w "Roster Managment" wejdź w "Sign Free Agents". Możesz teraz zatrudnić swoje największe gwiazdy za minimum kasy!

Wave Race Blue Storm GCN

Menu Password
W Options wciśnij: Start + Z + X. Pojawi się menu Password, tu możesz wpisywać kody.

Dolphin Park (stunt track)
Wpisz "KTUPWNPD", aby odkryć tę trasę w Stunt Mode (poziom Normal).

La Razza Canal time (attack track)
Wpisz "MJV8LKL6", aby odkryć tę trasę w Time Attack (poziom Hard).

Lost Temple Lagoon (time attack track)
Wpisz "LQ3TRKTE", aby odkryć tę trasę w trybie Time Attack.

Southern Island (stunt track)
Wpisz "WCX5WP5A", aby odkryć tę trasę w Stunt Mode. Można na niej wykonać Double Backflip. Jak tylko zapali się zielone światło, naciśnij A i użyj turbo tuż przed rampą, aby nabrać szybkości. Uwaga: Ta trasa jest bardzo trudna do ukończenia.

Sterowanie wodą na ekranie ładowania poziomu
Podczas ładowania poziomu, ruszaj lewą gałką analogowa, aby bawić się wodą.

Sterowanie wodą na ekranie tytułowym.
Gdy na ekranie tytułowym pojawi się "Start", ruszaj lewą gałką analogową, aby bawić się wodą.

Soft reset
Podczas gry naciśnij i przytrzymaj X+B+Start.

Arctic Bay
Ukończ Championship na poziomie Normal, aby odblokować tę trasę.

La Razza Canal
Ukończ Championship na poziomie Advanced, aby odblokować tę trasę.

Strongwater Keep
Ukończ Championship na poziomie Expert, aby odblokować tę trasę.

Pogoda
Ukończ Championship na poziomie Expert (miejsce 1, 2 lub 3), aby uaktywnić możliwość wyboru pogody w Time Attack (za 1 miejsce – poziom trudności Expert, za 2 - Advanced, za 3 - Normal).

Opcja „Try!"
W treningu wykonaj wszystkie zadania, aby odblokować opcję "Try!". Ten tryb to wersja Stunt trasy Dolphin Park.

Bloody Roar Primal Fury GCN

Cronos the Phoenix
Ukończ dwukrotnie grę. Odkryjesz także jego arenę - Evil Laboratory.

Ganesha the Elephant
Raz ukończ grę. Odkryjesz także jego arenę - Indian Palace.

Kohryu the Iron Mole
Graj w Arcade. Wygraj cztery walki z rzędu. W nastepnej walce zmierzysz się Kohryu. Pokonaj go i ukończ Arcade'a, aby odkryć tę postać.

Uranus
Pokonaj Uranus'a na 16 poziomie Survivala. Odkryjesz także jego arenę – Chaos Lab.

Movie player
Ukończ grę, aby odkryć opcję „Movie Player".

Com battle
Dwukrotnie ukończ grę, aby odkryć opcję "Com Battle".

Kid mode
Trzy razy ukończ grę, aby odkryć opcję "Kid Mode".

Big kid mode
Cztery razy ukończ grę, aby odkryć opcję "Big Kid Mode".

Super buff (DK) mode
Pięć razy ukończ grę, aby odkryć opcję "Super Buff".

Brak ścian
Sześć razy ukończ grę, aby odkryć opcję "Eliminate All Walls".

Medal Of Honor Frontline

Witaj żołnierzu. Przed Tobą droga, więc nie będę przedłużał. Poniżej znajdziesz rozkazy i wytyczne. Good luck... and do not fail.

Txt: o.g

D-day

Your Finest Hour

Meet the Capitan on shore
Podbiegnij do łodzi, która znajduje się po lewej przy brzegu. Za nią kryje się Kapitan.

Rescue 4 Pinned Down Squad Members
Przebiegnij się po plaży. Żołnierze siedzą w wyrwach lub kryją się za zasiekami (staraj się włączyć zmysł słuchu, ponieważ dobrze słychać, z której strony wołają na Ciebie). Kiedy dotrzesz do jednego z nich, zacznij strzelać w najbliższy bunkier tak, aby żołnierz mógł się stamtąd wydostać. I tak cztery razy.

Rejoin Squad at Shingle Embankment
Szybko pobiegnij do zasieków, które znajdują się po środku plaży. Tam dowódca wyda Ci kolejne rozkazy.

Rescue Engineer at End of Embankment
Pobiegnij w prawo i przy saperze zacznij strzelać w bunkier tak, aby mógł się przedostać na środek zasieków. Biegnij za nim wzdłuż plaży i strzelaj w najbliższe bunkry, aby nikt go nie trafił.

Rendezvous with Captain at Base of Bunker
Teraz szybko pobiegnij za pierwszym z żołnierzy i skryj się przy podstawie bunkra. Poczekaj, aż dowódca da Ci rozkazy...

Cross the Minefield and Man Machine Gun
Biegnij przed siebie i wskocz do okopów. Tu załatw dwóch żołnierzy i wejdź na wieżyczkę. Złap karabin i...

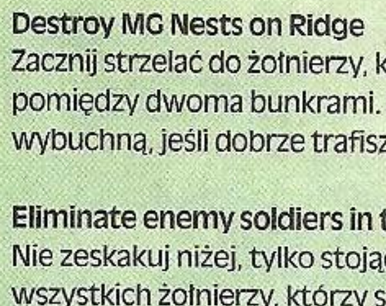
Destroy MG Nests on Ridge
Zacznij strzelać do żołnierzy, którzy siedzą z karabinami pomiędzy dwoma bunkrami. Słabo ich widać, ale ich okopy wybuchną, jeśli dobrze trafisz.

Eliminate enemy soldiers in trench
Nie zeskakuj niżej, tylko stojąc na górze wyeliminuj wszystkich żołnierzy, którzy sami przybiegną do Ciebie. Podbiegnij do dowódcy i pogadaj z nim.

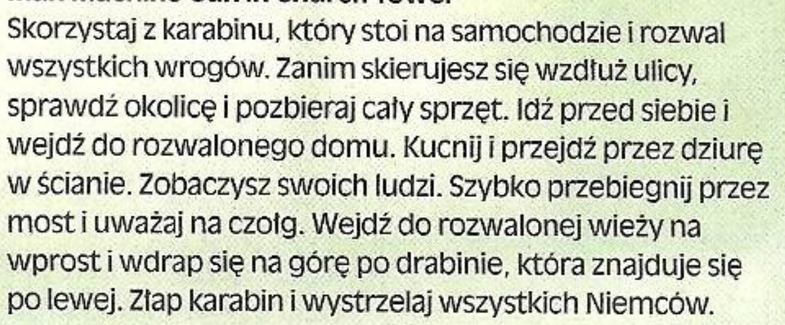
Into the Breach

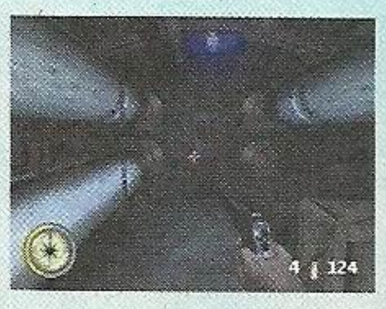
Clear Machine Gun Bunker
Wychyl się i strzel w beczki, które stoją przed żołnierzem z karabinem.

Destroy Radio Link to Upper Gun Deck
Zejdź po schodach i zbadaj teren. Wejdź tam, gdzie stoi karabin maszynowy i użyj go. Wykończ kilku wrogów i wróć na korytarz. Wejdź na górę i na piętrze skręć w prawo. Rozwal radio i idź dalej.



Find Smoke Grenades
Zobaczysz, jak wróg przewraca stół i kryje się za nim. Wystrzelaj wszystkich i idź ciągle przed siebie. Wjedź na górę po drabinie i po cichu rozwal jednego Niemca. Zatrzymaj się przed kolejną drabiną, ponieważ z góry zleci granat. Przejdź dalej i urządź jatkę. Wejdź w korytarz wydrążony w skale i po załatwieniu przeciwnika, sprawdź lewą stronę. Tu znajdziesz granaty dymne.





Clear Both Gun Decks
Idź dalej. W pomieszczeniu z pudłami spotkasz trzech wrogów. Wykończ ich i przejdź przez jaskinię. W następnym pokoju szybko strzel w beczkę, obok której siedzą dwaj żołnierze. Jeszcze profilaktycznie strzel w tą, która stoi przy wejściu i wykończ wroga. Wejdź na górę po drabinie i załatw jednego wroga. Przejdź przez drzwi po lewej i wykończ pięciu żołnierzy, którzy stoją przy karabinach. Przejdź w prawo i spójrz, jak samolot czyści drugi bunkier. Zobaczysz jeszcze, jak dowódca zakłada świecę dymną.

Mark Gun Deck With Smoke Grenade
Na środku pojawi się czerwony sześcian. Umieść w nim świecę dymną i wyjdź. Skręć w prawo i przejdź przez drzwi.

A Storm in the Port

Seaside Stowaway

Collect Resistance Drop at Insertion Point
Podjedź do skrzynek przed Tobą i otwórz tą białą.

Man Machine Gun in Church Tower
Skorzystaj z karabinu, który stoi na samochodzie i rozwal wszystkich wrogów. Zanim skierujesz się wzdłuż ulicy, sprawdź okolicę i pozbieraj cały sprzęt. Idź przed siebie i wejdź do rozwalonego domu. Kucnij i przejdź przez dziurę w ścianie. Zobaczysz swoich ludzi. Szybko przebiegnij przez most i uważaj na czołg. Wejdź do rozwalonej wieży na wprost i wdrap się na górę po drabinie, która znajduje się po lewej. Złap karabin i wystrzelaj wszystkich Niemców.

Secure Submarine Refueling Roster
Zejdź i skieruj się w prawo. Wejdź do pomieszczenia z beczkami i zza drewnianych desek wystrzelaj wrogów. W ścianie po prawej jest dziura – przejdź przez nią. Przejdź przez podwórze i przez dziurę w ścianie. Usłyszysz przesłuchanie, ale będzie za późno. Wykończ wroga i wyskocz na ulicę. Wykończ wszystkich Niemców, którzy się tu kręcą (Berserker!).

Breach Wall to Docks
Podejdź do beczek. Przy jednej z nich jest szmata – podpal ją i po wybuchu przejdź dalej.

Locate Submarine Fueling Docks
Najpierw skieruj się w prawo i wykończ wszystkich Niemców. Idź w lewo, a zobaczysz latarnię.

Stow Away in Cargo Crate
Wejdź do tej skrzynki.

Special Cargo

Sabotage U-boat Engines
Załatw dwóch sprzątaczy i wyjdź do jadalni. Tu stocz szybką walkę z kucharzami i przejdź dalej. Uważaj na rury, z których ucieka para – łatwo można się poparzyć. Wejdź do pomieszczenia z silnikami, wykończ przeciwników i załóż ładunki.

Set Explosives in Aft Torpedo Room

Po eksplozji po prawej od silnika utworzy się dziura – wejdź w nią i wdrap się na górę. Zrób niespodziankę Niemcom i szybko zakończ ich marne żywota. Szybko załóż ładunki na torpedach i...

Disable Radio Communications
Poczekaj, aż otworzą się drzwi i wykończ wszystkich. Przejdź przez pokój i otwórz drzwi. Rozwal dwóch Niemców i przejdź dalej (tu będziesz musiał wrócić po wykonaniu wszystkich zadań). Załatw żołnierza i strzel w radio.

Set Explosives in Fore Torpedo Room
Przejdź przez pomieszczenie z kojami. Wejdź do pomieszczenia z torpedami i załóż ładunek.

Find Enigma Code Book
Za Tobą pojawi się nowy przeciwnik – wykończ go i wejdź do pokoju, z którego wyszedł. Otwórz szafkę i weź książkę z szyfrem.

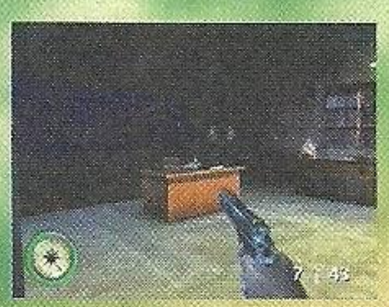
Escape Through Exit Hatch
Wróć do pomieszczenia, o którym wcześniej wspomniałem i wdrap się po drabinie na górę.

Eye of the Storm
Find Resistance Weapons Cache
Przejdź na drugą stronę i wejdź po schodach na dach. Przejdź po kładce i skieruj się w prawo. Otwórz walizkę i zgarnij snajperkę.

Find Rooftop Hatch Near U-boat Pen 2
Wróć z powrotem, a zobaczysz krótką scenkę. Po prawej otworzy się nowe przejście. Przebiegnij obok statku i skręć w prawo. Ciągle przyj przed siebie, aż dotrzesz do pociągu. Obejdź go i wejdź po drabinie na dach. Przejdź po nim w prawo i wskocz do dziury.

Destroy Supply Trucks
Załatw wszystkich i rozwal alarm po prawej. Podejdź do zbiorników, a otworzą się drzwi. Zza nich wyskoczy kilku marynarzy. Załatw ich i przyj przed siebie. Między magazynami skieruj się w prawo, aż dojdziesz do ciężarówek. Załóż na wszystkich czterech ładunki i poczekaj, aż wybuchną.

Acquire Deployment Roster
Eksplozja spowoduje, że drzwi do magazynu zostaną zniszczone. Wpadnij tam i załatw wszystkich. Skieruj się w prawo i przejdź przez drzwi. Załatw Niemca i zgarnij



dokumenty.

Infiltrate Wet Docks Facility
Wróć na zewnątrz i załatw wszystkich. Wykończ snajpera, który siedzi na wieży i przejdź do pierwszej zniszczonej ciężarówki. Wskocz na pudła, a z nich na rozwaloną konstrukcję. Wdrap się wyżej i przejdź w prawo.

A Chance Meeting

Sabotage Engines in Research Facility
Ciągle przyj przed siebie. Obejdź pociąg (uważaj, jest tu naprawdę dużo przeciwników) i idź dalej. Ciągle idź przed siebie, aż do kolejnego pociągu. Wejdź do budynku, załatw przeciwników i załóż ładunki na silnikach.

Acquire Engine Blueprints
Przejdź przez otwarte drzwi i idź przed siebie. Zgarnij notatki i przejdź przez drzwi po lewej.

Infiltrate U-boat Bunker
Uważaj w pomieszczeniu z konstrukcją, bo będzie tu dużo przeciwników. Wejdź na górę i rozwal kratkę po lewej. Wejdź do szybu i po scence załatw wszystkich, którzy znajdują się w tej lokacji (najlepiej combo – snajperka, granaty). Przejdź dalej...

Destroy All U-boats
Załatw trzech przeciwników i podejdź do panelu. Skorzystaj z niego i wróć na korytarz. Przejdź przez otwarte drzwi i w hali skieruj się na drugą stronę. Wejdź na górę i przejdź przez korytarz. W kolejnej hali wystrzelaj wszystkich z góry i dopiero zejdź na dół.

Blow Up Fuel Depot
Najpierw wejdź na pierwszą część łodzi i skorzystaj z pokładowego działa, aby przeczyścić teren i rozwalić zbiorniki paliwa na podwórzu. Przejdź dalej, znowu wejdź na łódź i załóż ładunek (w ten sposób skończysz zadanie Destroy All U-boats).

Find Dock Gates
Wyjdź na zewnątrz i przejdź przez bramę.

Needle in a Haystack

Rough Landing

Protect Corporal Barnes as He Destroys Tanks
Przejdź obok chaty i zapomnij o tym, co przed chwilą widziałeś. Ciągle idź przed siebie, aż kumpel powie coś o czołgach. Wtedy zacznij go ochraniać. Zdejmuj wszystkich, którzy kręcą się wokół czołgów, a on zajmie się resztą. Tak w sumie musicie załatwić pięć maszyn. Po zniszczeniu pierwszej, przejdź przez most. Spotkacie żołnierza z własnych sił powietrznych. Przyłączy się do Was, aby było raźniej. Znowu przed siebie i kolejny czołg za domem. Kolejny będzie stał na końcu krótkiego mostu i nie będzie się dało do niego dojść. Skieruj się w prawo i przejdź po krytym moście. Szybko wykończ żołnierzy, którzy siedzą przy ognisku (tu znajdziesz naftę – Find Kerosene) i skieruj się w lewo. Teraz uważaj, bo na polance będzie dwóch snajperów. Musisz ich szybko zdjąć, zanim zastrzelą Twoich kumpli. Poczekaj, aż żołnierz podłoży ładunek pod czołg i

biegnij dalej. Szybko wykoś wszystkich Niemców na polance i wyskocz na środek. Po lewej stoi stodoła, a w niej czołg i żołnierz – załatw go ze snajperki tak, aby kumpel mógł zaminować maszynę. Biegnij dalej i załatw snajpera, który stoi na młynie. Znowu polanka i znowu szybkie akcje ze snajperką w roli głównej. Podbiegnij do działa i użyj go, aby zniszczyć czołg, który stoi po drugiej stronie rzeki. W kolejnej lokacji szybko wykończ jednego żołnierza. Wtedy kumpel krzyknie: "Watch my back", a Ty biegnij za nim i pilnuj, aby go nikt nie ustrzelił. W końcu dotrzecie do czołgu. Wykończ tych, którzy przy nim stoją i pozwól działać kumplowi. Idź dalej dróżką, aż wyjdziesz na drogę.

Find Kerosene
Tą wytyczną wykonasz podczas wykonywania pierwszej misji. Naftę znajdziesz przy ognisku.

Create Distraction to Lure Guards From Gate
Podejdź do stosu siana, który znajduje się obok młyna i podpal go. Ustaw się ze snajperką przed bramą. Po chwil włączy się alarm i wyskoczy kilku żołnierzy. Wykończ ich i przejdź przez bramę.

The Golden Lion

Locate Tools to Sabotage Vehicles
Szybko zorientuj się w sytuacji. Jak zwykle jest tylko jedna droga, ale uważaj, bo na ulicach czai się wyjątkowo dużo przeciwników. Przejdź przez most i skręć w lewo. Wejdź w małą alejkę i przejdź nią do końca. Załatw wszystkich i przejdź przez podwójne drzwi. Za nimi znajdziesz narzędzia.

Sabotage Motor Pool to Prevent Pursuit
Teraz musisz uszkodzić wszystkie cztery auta, które stoją w tej lokacji. Samochodom osobowym rozwal silniki, a ciężarówce miskę olejową (musisz kucnąć przy silniku).

Meet Operative at Garage
Wróć do lokacji z mostem i pójdź w drugą stronę. Przejdź przez wąską alejkę i otwórz białe drzwi. Kierowca powie Ci, że musisz wyczyścić teren. Wyskocz na plac i dokonaj tego. W międzyczasie uszkodź jeszcze trzy samochody. Wróć do ciężarówki i wskocz na nią. Teraz pojedziecie do innej lokacji. Tu uszkodź dwa samochody. Wracaj do ciężarówki i jedźcie dalej. W kolejnej lokacji przejdź w lewo, załatw wszystkich i zdejmij deskę z bramy.

Get an Officer's Uniform
Wskakuj do ciężarówki i jedźcie dalej. W następnej lokacji po walce wejdź do ciężarówki, która stoi na placu i weź z niej uniform. Uszkodź ciężarówkę (miska olejowa) i samochód obok. Wracaj do swojego człowieka i wskakuj na pakę.

Meet Contact in Golden Lion Bar
Po chwili przejażdżka się skończy, a Ty wylądujesz na ziemi. Przeciwników wyeliminuj granatem i idź wzdłuż rzeki. Przejdź przez most i wejdź do baru. Tu zmiana klimatu. W przebraniu podejdź do pianisty i poproś go, aby zagrał inną melodię. Strażnicy odsuną się od schodów, więc będziesz mógł wejść na górę. Zepchnij trzy piwa, które stoją na poręczy, a rozpocznie się bójka. Podejdź kelnera, który czyści stół i pogadaj z nim, a otworzy Ci drzwi. Szybko przebiegnij przez nie i wsiądź do ciężarówki.

Operation Repunzel

Find Kitchen Key Set
Obejdź budynek z lewej i wejdź do środka. Tu zostaniesz rozpoznany. Szybko załatw Niemca i przebiegnij przez korytarz. Wdrap się na górę i załatw wszystkich.

Search Paintings to Find Map
Wróć na dół i otwórz drzwi po prawej. W środku załatw dwóch przeciwników i przejdź dalej. Przetocz się jak huragan przez podziemie i kuchnię. Znajdziesz się w sali bankietowej. Będzie tu kilkunastu żołnierzy i uzbrojonych kelnerów. Szybko działaj z shotgunem i idź dalej. Po prawej od sceny jest przejście. Na dworze spotkasz około dziesięciu przeciwników. Załatw ich przy pomocy shotguna. Wdrap się wyżej i wejdź do dużej sali. Przejdź na drugą stronę i podejdź do oświetlonego obrazu. Za nim znajdziesz mapę.

Destroy Clocks to Find Documents
Przejdź przez pomieszczenia z zegarami. Dalej jest biblioteka, a w niej kilku zaczytanych żołnierzy. Przejdź przez korytarz. Na końcu jest pomieszczenie z kominkiem. Wykończ Niemców i podejdź do zegara z kukułką po lewej. Rozwal go i weź dokumenty.

Find Keys to Cell Door
Wróć na korytarz i wejdź do pokoju obok. Załatw wszystkich i użyj pokrętła. Kucnij i skorzystaj z otwartego przejścia. Pogadaj z informatorką i zgarnij cały sprzęt. Wejdź na górę i otwórz tajne przejście. Wyjdź na korytarz i wykończ trzech wrogów. Wróć do pokoju i przesuń drugą szafkę, a znajdziesz się w ukrytym przejściu. Idź nim na sam koniec i wyjdź. W pomieszczeniu spotkasz kilku wrogów – szybko ich załatw i przeszukaj. Jeden z nich powinien mieć klucze.

Locate Gerritt
Wejdź do pokoju po prawej. Tam siedzi Gerritt.

Commandeer Enemy Vehicle
Wbiegnij na górę i wyskocz na podwórze. Załatw wszystkich (dwóch żołnierzy stoi przy zegarze na górze) tak, aby Gerritt chciał iść dalej. Poczekaj, aż podejdzie do poręczy i zmuś go do skoku. Sam też zeskocz i podejdź do

wozu.

Several Bridges Too Far

Nijmegen Bridge

Defuse Charges Under Bridge
Wejdź wyżej i po cichu wykończ dwóch Niemców. Wejdź na most i skieruj się w lewo. Wykończ trzech żołnierzy i idź dalej. Zobaczysz dużo betonowych bloków. Między nimi czają się trzej przeciwnicy. Wykończ ich i skorzystaj z ciężkiego karabinu. Po jatce skieruj się tam, skąd nadbiegali wrogowie i zejdź na dół. Wykończ dwóch żołnierzy i rozbrój pierwszą bombę, która znajduje się na filarze po lewej. Przejdź w prawo. Nad Tobą zobaczysz ładunek wybuchowy – rozbrój go. Przejdź po kładce i rozbrój drugi ładunek. Załatw dwóch wrogów i wyłącz bombę, która jest przyczepiona do filaru. Wejdź wyżej i przyj przed siebie. Nadziejesz się na kilka silnie strzeżonych punktów. Chowaj się za betonowymi blokami i systematycznie niszcz wszelki opór. W końcu dotrzesz do miejsca, w którym będziesz mógł zejść niżej. Powtórz dokładnie to, co robiłeś w analogicznym miejscu wcześniej (bomby są w tych samych miejscach). Idź dalej.

Destroy Anti-aircraft Gun
Na końcu mostu skręć w prawo i idź wzdłuż drogi. W końcu dotrzesz do bunkra z działem. Wejdź do środka i wdrap się na samą górę. Tam podpal szmatę, która zwisa z beczki z benzyną. W ten sposób zniszczysz działo.

Escape in Medical Supply Truck
Szybko zejdź na sam dół bunkra i wejdź do ciężarówki.

Yard by Yard

Clear Enemy Checkpoints From Main Road
Nie zawracaj sobie głowy żołnierzami, którzy stoją za bramą, tylko od razu właź do budynku przed Tobą. Wejdź na górę i wykończ żołnierza. Podejdź do karabinu i zacznij strzelać do czerwonej beczki, aż ta wybuchnie. Dzięki temu wyczyścisz teren, a ciężarówka będzie mogła bez przeszkód przejechać. Wróć na dół i idź przed siebie. Skorzystaj z małego przejścia po lewej i między dwoma płotami skieruj się w prawo. Przejdź przez podwórko i wejdź do domu. Po walce wdrap się na górę. Przejdź przez jedyne dające otworzyć się drzwi, a w pokoju skorzystaj z malutkich drzwi w ścianie (musisz kucnąć). Wejdź do pokoju z karabinem i znowu strzel w czerwoną beczkę. Zejdź na dół i wyjdź drzwiami. Skieruj się w lewo i wejdź w małe przejście. Wejdź do domu i schodami na górę. Skorzystaj z małego przejścia, załatw żołnierza i skorzystaj z karabinu (wiesz, w co celować). Idź dalej i zejdź na dół. Na zewnątrz znowu czeka krótki tunel i ulica. Na niej skieruj się w prawo i skorzystaj z małego przejścia. Powtórz schemat: dom, pierwsze piętro, małe przejście, karabin, czerwona beczka. Po akcji wyjdź z pokoju, zejdź na dół i wyjdź na ulicę.

Destroy Radio
Złap szybko karabin i wykończ wszystkich, którzy stoją przy czołgu. Teraz leć między dwoma płotami, aż do domu, do którego będziesz mógł wejść. W środku rozwal radio, wróć na zewnątrz i idź dalej.

Find Your Way to Central Arnhem
Wejdź na górę i przejdź w lewo. Załatw żołnierza i zejdź niżej.

Arnhem Knights

Destroy Panzer IV Tanks
Pogadaj z dowódcą i przyj przed siebie. Systematycznie niszcz wrogów, aż dotrzesz do zapory. Skręć w lewo i wejdź do rozwalonego domu. Przejdź kilka kroków i zejdź po drugiej stronie. Przyj dalej, aż zobaczysz swoich

sprzymierzeńców walczących z Niemcami. Szybko złap za ciężki karabin i zacznij strzelać w działko czołgu. W ten sposób go zniszczysz. Znowu przejdź po górze gruzu i idź dalej. Pamiętaj, aby zwiedzać domy, ale to już pozostawiam Tobie. Dalej wejdziesz do kolejnej ruiny.

Neutralize Panzerschreck Squad
W końcu natrafisz na bardzo silny oddział z wyrzutniami rakiet. Szybko ich spacyfikuj i zbierz sprzęt. Idź dalej. Na ulicy zobaczysz drugi czołg i mały oddział. Szybko wykończ żołnierzy i pobiegnij za czołg. Wejdź za ciężki karabin i zniszcz maszynę.

Meet Jigs at Customs House
Wejdź do domu po prawej i wdrap się na samą górę. Przejdź przez przedostatnie drzwi i spotkaj się ze swoim kontaktem.

Rolling Thudner

On Track

Steal Officer's Uniform & Steal Officer's ID Papers
Wyjdź na korytarz i wejdź do pokoju obok. Uniform leży na łóżku, a papiery na stoliczku obok. Zejdź na dół i wyjdź na zewnątrz.

Enter Train Station
Skieruj się w lewo i szybko wykończ żołnierzy, którzy stoją przed wejściem na dworzec. Wejdź do środka.

Destroy Train Controls
Przejdź przez drzwi po lewej i zejdź niżej. W pralni przejdź przez drzwi po lewej i wejdź na górę. Wykończ dwóch wrogów i rozwal panel kontrolny.

Board Sturmgeist's Train
Wyjdź na korytarz. Przejdź przez kuchnię i bar, aż znajdziesz się na stacji. Szybko przez nią przebiegnij, aż do wyjścia po drugiej stronie. Nie walcz z żołnierzami, ponieważ jest ich dużo i stoją w dużych odstępach. W końcu dotrzesz do kolejnej stacji z kilkoma twardymi przeciwnikami. Wyjście z niej znajduje się, jak zwykle, po drugiej stronie. Przejdź przez duży magazyn i wyjdź na zewnątrz. Tu znajdziesz cel swej podróży. Wskocz na wagon.

Riding out the Storm

Destroy Radio
Na samym początku po prawej pojawi się drugi pociąg. Rzuć w niego granatem i idź przed siebie. Przeskocz po dziale i otwórz drzwi. Przyj przed siebie przez kilka przedziałów, aż dotrzesz do otwartego wagonu. Znowu pojawi się opancerzony pociąg, więc po pokonaniu przeciwników, złap za ciężki karabin i rozwal go. Strzel w beczki i przejdź dalej. Kiedy zobaczysz Niemca przy radiu, najpierw go wyeliminuj, a potem zniszcz sprzęt.

Hunt Down Sturmgeist
Drzwi po chwili powinny się otworzyć. Przejdź obok czołgów, a potem przez ostatni opancerzony wagon i wejdź do drewnianego. Rozwal beczki i przejdź dalej. W końcu zobaczysz krótką scenkę, po której szybko załatw dwóch żołnierzy (najlepiej granat).

Steal Sturmgeist's Briefcase
Złap walizkę i otwórz drzwi, aby zobaczyć, jak Sturmgeist...

Derailed!

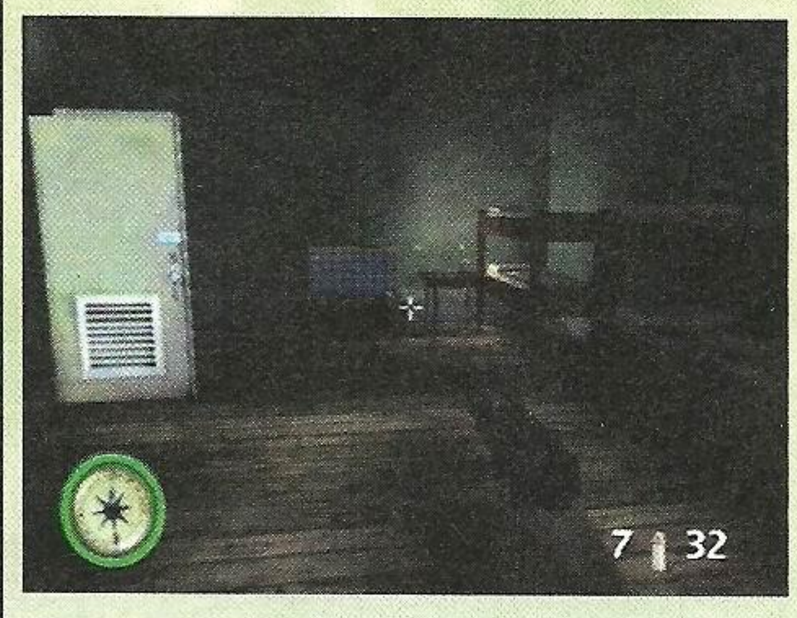
Infiltrate Train Yard
Po prostu idź wzdłuż torów, walcz z przeciwnikami i na końcu przejdź przez podwójne metalowe drzwi.

Find the Demolition Charges
Tu możesz stracić naprawdę dużo energii, ponieważ w tej lokacji jest kilkunastu dobrze wyszkolonych żołnierzy. Od razu skieruj się w lewo i wejdź do pierwszego budynku. Tu znajdziesz ładunki.

Destroy Fuel Depot
Cały czas trzymaj się prawej strony. Musisz być skuteczny, tzn. dobrze i szybko celować, aby nie dawać wrogom najmniejszych szans na trafienie Cię. Wejdź do wysokiego budynku i wdrap się na samą górę. Upewnij się, że wszystkie dźwignie ustawione tak, aby tory były ustawione po środku. Wróć na podwórze i podejdź do drezyny, która stoi między dwoma wysokimi budynkami. Wsiądź na nią, a przejedziesz się do kolejnej lokacji. Skieruj się do przejścia po prawej. W środku budynku zgarnij wszystko i wróć na zewnątrz. Przejdź długą ścieżką do bramy i załóż na niej ładunek. Poczekaj, aż wybuchnie i wpadnij jak burza do nowej lokacji. Po lewej zobaczysz stację benzynową. Załóż na zbiornikach ładunki i idź dalej. Zobaczysz dwa pionowe zbiorniki – na jednym z nich załóż ładunek.

Find Transportation to Gotha
Przejdź dalej i wsiądź na drezynę. Przejedziesz nią spory kawał drogi. Kiedy się w końcu zatrzyma, przejdź przez drzwi po lewej. Znajdziesz się na kolejnej dobrze strzeżonej stacji. Jeśli nie masz dużo energii, to szybko przez nią przebiegnij i wskocz na ostatnią drezynę.

The Horten's Nest



Clipping Their Wings

Find the Weapon Stash
Podejdź do kraty i przesuń ją (X). Wyjdź na zewnątrz i wykończ strażnika. Zejdź na dół i rozwal drugiego strażnika, który stoi w pokoju. Skorzystaj z przełącznika, aby otworzyć drzwi garażu. Załatw wroga, którego za nimi spotkasz. Wejdź wyżej i do środka. Tu spotkasz dwóch przeciwników i znajdziesz skład broni.

Find the Ammo Room
Przejdź przez sypialnię. Po wyjęciu kamery z ostatniego kufra, drzwi po lewej powinny się otworzyć.

Find the Spy Camera
Kamera leży w ostatnim kufrze w sypialni.

Photograph 5 Blueprints
Wróć trochę i przejdź przez jadalnię i kuchnię. W korytarzu skręć w prawo i idź do samego końca. Znajdziesz się przy tunelu aerodynamicznym. Podejdź do panelu i użyj go. Popatrz, jak samolocik (i nie tylko) odlatuje i przejdź dalej. Znajdziesz się w laboratorium. Skręć w prawo i wejdź do pierwszego pokoju. Sfotografuj mapę, która wisi na ścianie. Przejdź do następnego pokoju i zrób

to samo. Wyjdź na korytarz i do następnego pomieszczenia. Tu masz dwie mapy. Znowu na korytarz i do ostatniego pokoju i ostatniej mapy.

Locate the Plans For the HO-IX
W tym samym pokoju na stole powinny leżeć plany HO-IX.

Find a Way Into the Manufacturing Plant
Teraz idź korytarzem do samego końca. Duże wrota powinny być już otwarte, więc bez problemów przez nie przejdziesz.

Destroy Test Engine
Przejdź przez pomieszczenie z pociskami i z kadłubami. Dotrzesz do lokacji z silnikiem. Wejdź wyżej i do pokoju. Tu znajdziesz dźwignię. Przesuń ją kilka razy i wyjdź na zewnątrz. Skorzystaj z panelu kontrolnego, aby zniszczyć silnik.

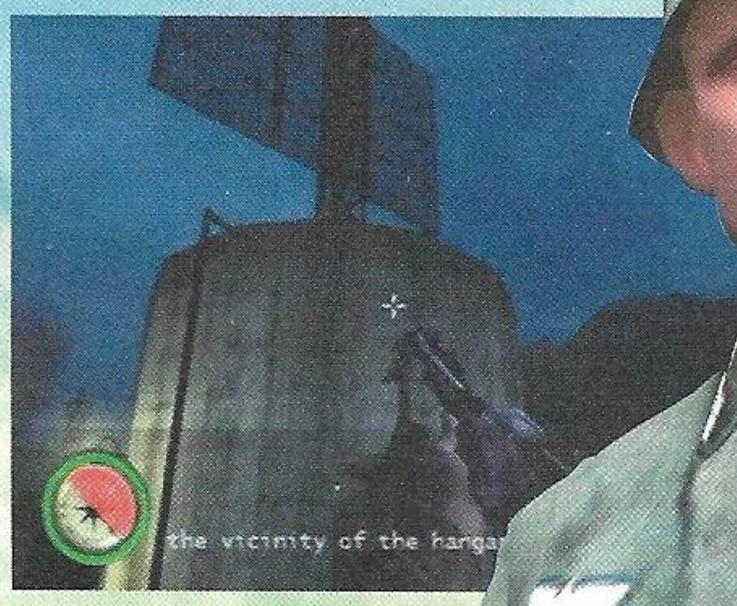
Exit the Facility
Wbrew pozorom jest to najtrudniejsza część zadania, ponieważ obstawa tutaj jest bardzo silna i nie daje spokoju nawet na sekundę. Wyjdź przez wyrwę w ścianie i przyj przed siebie, aż do lokacji, gdzie wylewają stal. Zejdź niżej po drabinie i przejdź po kładce do następnej. I tak ciągle, aż na sam dół. Potem w prawo i przed siebie. Wyjście znajdziesz w kopalni.

Enemy Mine

Ride Minecart to Secret Radar Installation
Okey, ten poziom to czysta rozrywka. Wskakujesz do wagonika i pędzisz przed siebie starając się wybijać przeciwników i pozostać przy życiu. Właściwie nie ma tu o czym pisać, bo wszystkich widać z daleka. Staraj się strzelać w beczki, aby szybciej wyeliminować wrogów. Tak, musisz to robić szybko, ponieważ jeśli nie wykosisz przeciwnika zanim zacznie strzelać, to będziesz miał marne szanse na ukończenie poziomu. Pozostaje mi życzyć Ci celnego oka i pewnej ręki.

Under the Radar

Find the Demolition Charges
Złap amunicję i przejdź w prawo. Uważaj na miejsce, gdzie stoi trzech żołnierzy z ciężkim karabinem. Jak najszybciej przebiegnij za nim i dopiero teraz ich wykończ. Wróć i zgarnij ładunki.



Disable Both Radar Stations
Trochę dalej stoi wieża. Wejdź do niej i załóż ładunki wybuchowe. Wyjdź i po eksplozji wejdź z powrotem. W podłodze będzie dziura – zeskocz niżej. Przebiegnij przez podwórze i wejdź po drabinie na górę. Przejdź przez okopy do samego końca. Na strzelnicy będzie czterech Niemców i bynajmniej nie będą celować w tarcze. Przejdź dalej. Uważaj, bo znajdziesz się pod ostrym obstrzałem z bunkra – lepiej kucnij i podejdź bliżej. Kryjąc się, zdejmij wszystkich w okolicy (polecam combo snajperka + bazuka). Przejdź w prawo i szybko zdejmij żołnierzy, którzy sieją do Ciebie z bunkra. Najlepiej to zrobić wchodząc na pierwsze piętro ruiny, która stoi przed bunkrem. Znowu w prawo i do bunkra. Zgarnij sprzęt, wejdź na górę po drabinie. Uważaj snajperów z ciężkimi karabinami. Wejdź do wieży radarowej i załóż drugi ładunek. Wskocz do dziury, która powstanie po wybuchu.

Radio Allies Your Position
Ciągle idź ścieżką i uważaj na żołnierzy, którzy stają na wieżach. Na pasie startowym zobaczysz prototyp latającego skrzydła (!). Przejdź do pomieszczenia dalej. Nie rozwalaj tego radia, tylko użyj, aby skontaktować się ze swoim dowódcą.

Find Entrance to the HO-IX Hangar
Teraz tylko idź dalej, aż dotrzesz do dziury w podłodze.

Stealing the Show

Find and eliminate Sturmgeist
Krótka, ale intensywna misja. Tu, jak nigdzie indziej, przydają się beczki z benzyną. Ale trzeba z nich korzystać z umiarem i tylko wtedy, jak ktoś koło nich stoi. Nie łudź się, że tak od niechcenia kogoś zdejmiesz w ten sposób. Szybko wykończ wszystkich w pierwszej lokacji i biegnij w prawo. W hangarze zapadnie się dach, więc skręć w lewo. Wykończ wszystkich przy samolocie i idź dalej. Zobaczysz krótką animację, po której przygotuj się na szybką akcję. Żołnierze stoją blisko siebie, więc szybko poślij im kilka granatów – to najłatwiejszy sposób. Później już tylko zajmij się samym Sturmgeist. Nie jest trudniejszy od zwykłych żołnierzy.

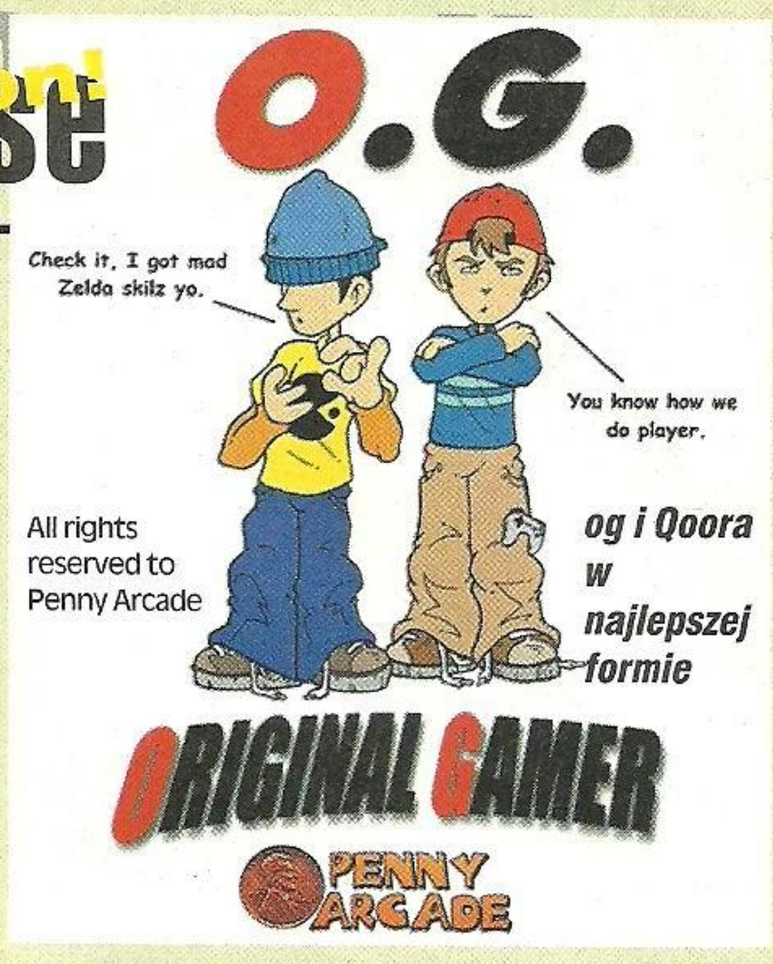
Steal the HO-IX
Podbiegnij do samolotu i wduś X. Oto chwila chwały, na którą długo czekałeś. Rozkoszuj się widokiem... Game Over.

GTA3: Gangsta's Paradise

final edition!

Witajcie! Chciałbym napisać o wspaniałej przyszłości, o planach i wspólnym odkrywaniu gangsterki. Ale nie ma co dłużej ukrywać – dzisiejszy odcinek jest ostatnim z serialu Gangsta's Paradise – sezon GTA3. Staraliśmy się dostarczyć Wam mnóstwo ciekawych materiałów o tej niesamowitej grze i towarzyszyć w przemiodnej podróży po Liberty City. Nie mówiąc o stercie maili i korespondencji, która uzbierała się przez ten krótki, ale jakże owocny okres. Ta odsłona GP jest ukoronowaniem naszej działalności na tym polu. Nie lękajcie się jednak o własną przyszłość. Postaraliśmy się nauczyć Was wszystkiego, co mogłoby okazać się przydatne w wielkim mieście. Poza tym zapowiedziany został już nowy sezon: GTA3: Vice i GTA4, a wtedy Gangole wrócą i znowu zarządzą!

o.g (originalgangsta@wp.pl) and Qoora



og i Qoora w najlepszej formie

Gotta Catch'em All

Tylko spokojnie panowie, bez obawy. Małe, obrzydliwe monstra z żółtym, i chyba najbardziej obleśnym hersztem całej bandy, nie wkręciły się na szczęście do GTA3.
Złowieszczy tytuł tegoż akapitu odnosi się jedynie do 100 ukrytych w grze paczek, które musicie zdobyć, aby zgarnąć 1 000 000 dolców i dostęp do większości pukawek. Za każde dziesięć paczek, jakie odnajdziecie, dostaniecie jedną broń, która będzie czekać na Was w kryjówce. Warto się postarać i odnaleźć wszystkie paczki – wiadomo, na końcu czeka wyrzutnia rakiet. Choć wszystkie bronie można uzyskać wpisując kod, to nawet nie wiecie, ile przyjemności daje zgarnięcie wyrzutni sprzed własnej siedziby przed kolejną akcją. Poza tym paczki nie są jakoś specjalnie ukryte – zawsze leżą na widoku i bezproblemowo można odnaleźć je wszystkie podczas robienia misji. Wystarczy zatrzymać się na chwilę i wysiąść. W Portland są trzydzieści trzy paczki, na Staunton Island trzydzieści sześć, a w Shoreside Vale trzydzieści jeden. Hmmm... Chociaż z drugiej strony, nie byłoby chyba źle, gdyby Pokemony znalazły swoje miejsce w GTA3 - np. jako główni bohaterowie rampagy - co Wy na to?
Opis, który macie przed sobą, określa lokacje wszystkich stu pakunków z uwzględnieniem podziału dzielnic na poszczególnych wyspach (dla ułatwienia poszukiwań). W wypadku jakiejś szczególnie trudno dostępnej paczki podaję w miarę dokładne kierunki, co ma na celu ułatwienie dotarcia do danej lokacji. Poniżej macie zestawioną ilość paczek z gunami, jakie za nie dostaniecie. Dobra, czas zacząć poszukiwania!

10 – pistolet
20 – uzi
30 – granaty
40 – shotgun
50 – pancerz
60 – koktaile Mołotowa
70 – AK-47
80 – karabin snajperski
90 – M-16
100 – wyrzutnia rakiet

Portland

Red Light District
1 (2). Sex Club Seven. Wejdź po schodach na dach klubu - pierwsza paczka znajduje się za billboardem, a druga na sąsiednim dachu - po prawej od boardu.
3. Dach budynku naprzeciwko Sex Clubu Luigiego. Schody na dach znajdziesz w wąskiej alejce.
4. Pomieszczenie Rush Construction Company. Wjedź do budynku przez oszkloną ścianę, a paczka będzie Twoja.

Chinatown
5. Dach stylowego chińskiego budynku z napisem Samo's Work. W alejce przy schodach znajdziesz również jednego z rampagy.
6. Alejka budynku z szyldem Roast Peking Duck.
7. Jedna z alejek w kompleksie niskich budynków z szyldami - Hong Hung Inc.
8. W podziemiach metra.

Harwood
9. Na końcu alejki biegnącej tuż przy morzu.
10. Na dachu Head Radio w Hepburn Heights.
11. Granica Harwood i St. Mark's. Autos Credit - w salonie wystawowym z Banshee.

St. Mark's
12. W alejce za rusztowaniami.
13. Rezydencja Salvatore.
14. Półka skalna tuż pod rezydencją Salvatore.
15. Podziemny tunel z żulami.
16. Dach stacji paliw Amco.
17. Budynek przy stacji paliw Amco.
18. Długa aleja pomiędzy budynkami, po prawej od

Cipriani's Ristorante
19. Naprzeciw wjazdu do rezydencji Salvatore (nieco po prawej) znajduje się mały parking z zaparkowaną taksówką. Zjedź po dachu, a znajdziesz kolejną paczkę.
Portland Harbor.
20. Dach magazynu w dokach.

Trenton
21. Dach budynku Liberty City Sawmills.
22. Naprzeciw garażu Joego za siatką (Amco Petroleum Company).
23. Dach Liberty Pharmaceuticals.
24. Budynek Bitch'n'Dog Food.
25.Trenton/Callahan Point. Na terenie budynku przy Callahan Bridge - za czterema billboardami.
26. Trenton. Budynek naprzeciw billboardów, za którymi znalazłeś poprzednią paczkę.

Portland View
27. Dach budynku Supa Save.
Hepburn Heights.
28. W parku pomiędzy drzewami.
29. W krzakach, przy budce telefonicznej El Burro.
30. Od kryjówki skręć w prawo i jedź kilkanaście metrów prosto, aż po prawej stronie ujrzysz wjazd na teren dwóch bloków. Za murem znajdziesz paczkę.

Atlantic Quays
31. Na końcu molo.

Callahan Point
32. Na terenie Turtle Head fishing.
33. Wyspa na południe od Portland (dopłyniesz tam łódką).

Stauton Island

Newport
34. Kiedy zjedziesz z Callahan Bridge, skręć w ulicę po lewej i potem jeszcze raz w lewo do alejki naprzeciw kafejki internetowej (oszklone ściany). Na końcu alejki leży paczka.
35. Za kolumnami ogromnego gmachu przy budynku policji.
36. W garażu, na rampie prowadzącej do Pay'n'Spray.
37. Druga kondygnacja piętrowego garażu.
38. Molo przy pomarańczowym budynku, gdzie Asuka zleca Ci swe pierwsze misje.
39. Molo na końcu doków znajdujących się przy budynku Asuki.

Bellville Park
40. W parku - na boisku od kosza.
41. W parku nad mostkiem.
42. Wjedź na zapętloną autostradę prowadzącą na most do Shoreside Vale. W miejscu, gdzie pętla zakręca przy brązowym budynku, podejdź do krawędzi ulicy i skocz na dach poniżej. Kolejna paczka jest Twoja (możesz tu się dostać podstawiając vana do ściany rzeczonego budynku).
43. Na końcu tunelu – nad Tobą powinna znajdować się pętla prowadząca do mostu łączącego St. Island z Shoreside Vale.

Torrington
44. W alejce zjazdowej prowadzącej do policyjnych garaży.
45. Na terenie posterunku policji.
46. W podziemnym garażu budynku Amco.
47. Na dachu budynku Amco.
48. Stojąc przy schodach prowadzących na dach Amco, spójrz w lewo. Za oszkloną ścianą sąsiedniego budynku znajdziesz następną paczkę.
49. Za gwieździstym monumentem.
50. Na ulicznym mostku przy wejściu do metra.
51. Na dachu kasyna - przy helikopterze.

Bedford Point
52. Mały brązowy budynek (przy niebieskim, oszklonym kompleksie) z niewielkim placem, do którego prowadzi kilka wąskich alejek. Paczka znajduje się przy zielonych kontenerach na wspomnianym placu.
53. Ten sam brązowy budynek. W podziemnym garażu.
54. I jeszcze raz ta sama lokacja. Wejdź po schodach na niski dach, a znajdziesz tam kolejną paczkę.
55. Czy wszyscy już znamy niski, brązowy budynek? Od jego wejścia idź w prawo, a przy drzwiach do dużego bloku znajdziesz jeszcze jedną paczkę.
56. W wąskiej alejce przy budynku z szyldem Hyaku Dojo.
57. Przy kościele.

Aspatria
58. W alejce przy straży pożarnej.
59. Przy bramie stadionu.
60. Za billboardem Rockstar przy stadionie.
61. Garaż Kolumbijczyków. Od kryjówki skręć dwa razy w lewo, a potem raz w prawo, a siedzibę kartelu znajdziesz za zamkniętą bramą (wjazd tylko Cartel Cruiserem).

Rockford
62. Za składem broni (tam, gdzie zaparkowany jest czołg).
63. Na niskim dachu szpitala.
64, 65. Teren budowy. Przeszukaj rusztowania zielonego wieżowca, a znajdziesz dwie paczki.
Liberty Campus.
66. Pomiędzy budynkami uniwersyteckimi.

Stauton Island
67. Za kamieniem przy molo.

Fort Stauton
68. Na szczycie niewielkiego mostu na południe od tunelu prowadzącego na Shoreside Vale.
69. Most łączący Stauton Island z Shoreside Vale. Stań na skrzydle mostu, które podnosi się do góry. Kiedy most się podniesie, gdzieś w powietrzu powinieneś dojrzeć ostatnią paczkę na St. Island! Moim zdaniem to najsprytniej ukryta paczuszka w całej grze, a tym samym jedyna, której nie udało mi się samodzielnie znaleźć.

Shoreside Vale

Francis International Airport
70. W podziemiach stacji metra.
71. Za dwoma billboardami (Lips 102 i Punk Noodles) przy schodach prowadzących do stacji metra.
72. Wjeżdżając alejką na lotnisko, zgarnij paczkę leżącą za wozem strażackim.
73. Przy ogromnej kopule – tuż obok wozu strażackiego i naprzeciw parkingu.
74. Za skrzydłem jednego z samolotów stojących na płycie lotniska.
75. Pod ogonem jednego z samolotów stojących na płycie lotniska.
76. Przy helikopterze (na specjalnym podwyższeniu) – na końcu pasa startowego.

77. Przy punkcie startowym helikoptera znajduje się zjazd na pas asfaltu biegnącego wzdłuż morza. Tam lewituje kolejna paczka.
78. Na przeciwległym końcu pasa startowego znajduje się identyczny zjazd i następna paczka przy samym morzu. Pike Creek.
79. Przy budynku z napisem Turtle Head Fishing znajduje się magazyn z garażami ponumerowanymi cyframi 1 i 2. Za tym magazynem lewituje paczka.
80. Na dachu magazynu, za którym znalazłeś poprzednią paczkę. Wskocz tam z dachu budynku Turtle Head Fishing.
81. Za szpitalem.
82. Przy budynku Liberty Pharmaceuticals (czerwono – niebieski magazyn) – paczka leży pomiędzy kontenerami i beczkami w ogrodzonym zaułku.
83. Znajdź budynek z napisem Burke. Przy nim (w małym zaułku) znajdziesz paczkę lewitującą na czerwonym kontenerze. Aby ją zebrać, musisz z ulicy wskoczyć na murek i dopiero stamtąd na kontener.
84. Pike Creek. Na dachu garażu za posterunkiem policji. Cochrane Dam.
85. Przy garażu, gdzie musisz odstawiać auta z listy znajduje się mały zaułek ogrodzony siatką. Dostać się tam można wykonując perfekcyjnie jeden z Unique Jumps. Kładka do skoku umiejscowiona jest w Cochrane Dam - od posterunku policji jedź na północ, aż przed sobą zobaczysz piaszczystą drogę prowadzącą do tamy. Po prawej stronie (w pobliżu białych silosów) leży rampa, z której należy wykonać skok. Musisz wylądować idealnie za siatką.
86, 87. Wjedź piaszczystą drogą na tamę i podjedź do dwóch, oddalonych od siebie, kopuł (wyglądają jak obserwatoria). Za nimi znajdziesz dwie paczki.
88, 89. Zjedź pod tamę (tam, gdzie rozgrywa się ostatnia misja). Pierwsza paczka znajduje się na wieży, na którą prowadzą wysokie schody. Drugą znajdziesz na lądowisku helikoptera – wejście po czarnych, metalowych schodach.
90. W narożniku najniższego obszaru tamy. Przy budynku Turtle Head Fishing skręć w lewo i jedź cały czas w dół. Cedar Grove.
91. Na ganku jednego z domków w dzielnicy willowej.
92. Na ganku domku, przy którym zaparkowany stoi Landstalker.
93. Za domkiem, przed którym zaparkowany jest Stinger.
94. Rezydencja Kolumbijczyków – ogrodzony, czerwony budynek. Wjazd tylko za kierownicą Cartel Cruisera.
95. Na terenie piknikowym za stolikami – wjazd przy niebieskim billboardzie ITE.
96. Pod tunelem zamalowanym gangsterskim graffiti. Wichita Gardens.
97, 98. Sprawdź teren dookoła budynków, przy których zaparkowany stoi Cartel Cruiser. Znajdziesz tam dwie paczki – pierwszą pomiędzy budynkami, a drugą w drzwiach do jednego z bloków.
99. Pod drewnianym, zerwanym mostem, który służy jako skocznia do Unique Jump.
100. Za Twoją kryjówką stoi zaparkowana niebieska furgonetka. Za nią leży ostatnia paczka dostępna w grze. Tada!!!! Gratulacje – właśnie wzbogaciłeś się o pokaźną sumkę gotówki i rakietnicę!!!!!

Perfect Triple Insane Stunt

Jak pewnie zdążyliście już zauważyć, GTA3 oferuje szeroką gamę przeróżnych dodatków nie związanych z linią fabularną gry. Jednym z takich bonusów wartych szerszego omówienia jest możliwość wykonywania kaskaderskich skoków, które konsola ocenia i proporcjonalnie do ich jakości przydziela nam odpowiednią sumę gotówki. Możliwości jest tu kilka, ale najbardziej opłacalnym, a co za tym idzie, najtrudniejszym do wykonania trikiem jest Perfect Triple Insane Stunt. Aby go wykonać, potrzebować będziesz jakiejś sportowej bryczki i najlepiej niech będzie to Stinger, Infernus lub ewentualnie Cheetah (Banshee też jest ok, ale w porównaniu do pozostałych bryczek jest zbyt lekki). Potrójnego stunta wykonacie tylko w kilku miejscach w Liberty City, więc dla zaoszczędzenia Waszego czasu podaję trzy lokacje, gdzie najłatwiej można tego dokonać. Najmniej wymagającą "miejscówką" jest niewątpliwie obszar przy Francis International Airport na Shoreside Vale. Naprzeciw schodów biegnących od podziemi metra ku ulicy, znajduje się ogromna hala portu lotniczego, do której prowadzą schody podzielone

kilkoma niskimi murkami. I to właśnie owe niezbyt wysokie murki stanowią skocznię dla Twojego wozu. Druga lokacja warta wspomnienia to Newport na St. Island. Zjeżdżając z mostu Callahana, zobaczysz przed sobą jasny budynek, a po obu stronach jego wejścia dwa podwyższenia z drzewami - to następna skocznia. Jeszcze jeden punkt, gdzie możecie wykonać potrójny skok to dzielnica Torrington, również na St. Island. Tam, naprzeciw wejścia do metra stoi budynek, którego schody ogranicza niski murek... Już wiecie, jakie jest jego prawdziwe przeznaczenie? Ok, teraz, kiedy wiecie już gdzie wykonać skok, zajmijmy się techniczną stroną owego wyczynu. Za przykład niech posłuży lokacja przy lotnisku. Stań na jednym z końców ulicy biegnącej wzdłuż hali lotniska (albo obok 2 billboardów, albo przy wjeździe na lotnisko), po czym zacznij przyspieszać. Na wspomnianej ulicy nie ma zbyt dużego ruchu, więc nie powinieneś mieć większego problemu z wymijaniem innych pojazdów i nabieraniem prędkości. Kiedy Twój wózek osiągnie konkretnego speeda, skręć lekko na schodki hali tak, aby teraz jechać prosto na któryś z najniższych murków dzielących schody. Postaraj się opanować auto i idealnie uderzyć w najniższy punkt murku (cały czas trzymaj X). Jeśli osiągnąłeś odpowiednią prędkość i dobrze wycelowałeś, to Twój bolid powinien wybić się w powietrze i wykonać klika obrotów wokół własnej osi - zazwyczaj im większa prędkość i czystsze uderzenie, tym większa liczba obrotów oraz lepsza rotacja. Aby konsola zaliczyła Triple Stunt, powietrznych obrotów nie może być mniej niż 3. To jednak jeszcze nie wszystko - pozostała przecież część najtrudniejsza, czyli lądowanie. Niezwykle ważne jest, aby Twoja fura spadła na wszystkie cztery koła, a nie np. na dach. Tylko prawidłowe lądowanie zapewnia dodatek "Perfect" w statystykach omawianego skoku. Ten element z pewnością wymaga treningu i odrobiny szczęścia, ponieważ dosyć często zdarza się tak, że flipujący bolid uderza w ścianę budynku, billboard lub po prostu ląduje do góry kołami. Jeśli jednak uda Wam się wylądować w zalecany sposób, to dociśnijcie gaz i czekajcie na potwierdzenie zaliczonego skoku. Za poprawnie wykonany stunt otrzymacie nieco ponad 3 tysiące dolców, dla cierpliwych graczy jest to dobry sposób na zarobienie kilku zielonych. Good luck, you'll need it.

Did ya know?

Pisemka
Pamiętacie jedną z misji El Burrro, w której trzeba było zbierać porozrzucane po mieście świerszczyki? Jeśli udało się Wam ją zaliczyć, przy kryjówce w Portland pojawił się mały stos pornograficznych pisemek. Kiedy w późniejszej fazie gry zdobędziecie już snajperkę, wróćcie do kryjówki na pierwszej wyspie i spójrzcie na gazetki przez lunetę strzelby. Na okładce zobaczycie tytuł: "Muff and Mule" oraz napis Sexy Beast, a pikantne zdjęcie przedstawiać będzie... Osiołka. Hardcore?

Notebook?
Pokręćcie się w okolicach Liberty Campus na St. Island. Tam, wśród stałych bywalców budynków uniwersyteckich odszukaj gościa w szarym płaszczu i z włosami spiętymi w kucyk. Skasuj klienta, a następnie użyj snajperki, aby obejrzeć notatki, które dzierży w dłoni... No comments.

Auta
Sen z oczu spędzają Ci lokacje rzadkich wozów takich jak np. Mr Whoopie czy Securi Car? Jest na to sposób! Zamiast tułać się po Liberty City i tracić czas na daremne poszukiwania, zwiń wóz strażacki i uaktywnij dodatkowe misje (R3). Gaś konsekwentnie wszystkie auta, aż trafisz na żądany model.

Net
Jeżeli masz dostęp do internetu, sprawdź linki reklamowane na niektórych stacjach radiowych, np. www.pogothemonkey.com itd. - są prawdziwe! Kto wie - jeśli masz za dużo kasy, możesz też pewnie zadzwonić do Fernando Martineza?

Latający samochód
Tu nie został wykorzystany żaden kod, ani sztuczka. Te auto zostało uderzone przez pociąg i dlatego poleciało tak wysoko! Sami spróbujcie, jak to jest. W ten

sposób można się nawet przedostać z jednej dzielnicy do drugiej. A wiecie, że jeśli wpadniecie do wody, na terenie, który należy do innej dzielnicy, powiedzmy do SI, to znajdziecie się przed szpitalem w SI.

Cocks
O tym wspominaliśmy w poprzednim GP. Przelecenie Dodo nad stadionem jest inną (trudniejszą) metodą na zobaczenie nazwy klubu Liberty City.

Wyspa
Czy poznajecie to miejsce? Nie? Jest to wyspa z morską latarnią, do której nie ma dostępu z lądu. Aby zwiedzić to miejsce, trzeba wylądować na niej przy pomocy Dodo.

Dodo ze skrzydłami!
Okey, od razu rozwieję wszelkie wątpliwości. Nie można nim latać! To, co widzicie na screenach, to te Dodo, które lata sobie nad miastem. Za to można podlecieć do niego samolotem bez skrzydeł i pooglądać sobie pełna wersję z bliska. Okaże się wtedy, że ta maszyna nie ma pilota i można przez nią przelecieć.

Inne ciekawe miejsce
Spójrzcie na to! Ten budynek znajduje się w Staunton Island. Pomyślcie, jak tam można się dostać? Oczywiście dzięki Dodo, które nawet widać na obrazku. W ten sposób można znaleźć się na dachu praktycznie każdego budynku.

Mieszkanko Asuki
W tym miejscu miała miejsce jedna ze scenek rozgrywających się z udziałem Asuki. Nie można się tu dostać ot tak sobie. Jedyny sposób to tradycyjnie Dodo. Trzeba wiedzieć, gdzie dokładnie znajduje się to miejsce i dobrze wycelować samolocikiem... Być może Wam też uda się tam dotrzeć.

Tunel
Kolejnym miejscem, gdzie można się dostać tylko i wyłącznie za pomocą Dodo jest zamknięty tunel w ostatniej dzielnicy. Niestety nie ma w nim nic ciekawego. Po kilku krokach okazuje się, że tunel kończy się ślepym zaułkiem. Poza tym mogą się tam dziać dziwne rzeczy (hehe).

Rezydencja Donalda
Hmm, na obrazku widzicie tylko bieżnię naszego kochanego (byłego) pracodawcy, ale jest to wystarczający dowód na to, że tam dotarliśmy. Tym razem przy pomocy czołgu. Na drugim obrazku ukazano, jak się stamtąd ulotniliśmy (najszybszą drogą).

Garaż Joey'a
Nie ma tu o czym szczególnie rozprawiać (ładnie to wszystko wygląda;). Tu również się dostaliśmy!

Most
Tu macie próbkę tego, co może się dziać na moście, który prowadzi do SI. Pozwólcie, że pokrótce wyjaśnię Wam, co tu zaszło. Gliny goniące naszego biednego gangola zapędziły się na most prowadzący do Staunton Island, kiedy ten zaczął się podnosić. Po chwili okazało się, że programiści nie przewidzieli takiego przebiegu wydarzeń i gliniarze zaczęli „przepływać" przez jezdnię. Jakieś pięć sekund później usłyszeliśmy trzy ciche odgłosy oznaczające, że nasi niedoszli prześladowcy znaleźli się w wodzie. Odwrotna sytuacja będzie miała miejsce, kiedy most zacznie się opuszczać. Policjanci pozostaną w powietrzu i lewitując kilka metrów nad ziemią będą kontynuować pościg.

GTA4
A tu macie dowód, że coś będzie się działo w okolicach zimy. Prawdopodobnie programiści już przy produkcji mieli plany wypuszczenie mission packa. Screen przedstawia zbliżenie na plakat, który można znaleźć na terenie budowy w Staunton Island. Napis głosi: „Completion due this fall. Taking pre-orders". W naszym ojczystym języku: „Zakończenie prac tej zimy. Zbieramy zamówienia przedpremierowe"!!! Czy muszę mówić coś jeszcze?

Kolekcja
Opisywaliśmy już sposób na doskonale czarne Inferno. Mamy trzy inne samochody potraktowane w ten sposób: Mr.Whoopee, Cartel Cruiser, Patriot.

Dodo again
Wkurza Was już to, że nie możecie sobie polatać wypasionym samolocikiem. Żaden problem. Po prostu go zdejmijcie. Bez problemu da się to zrobić przy pomocy bazuki. Standardowa akcja – przylukajcie Dodusia, wycelujcie, wystrzelcie pocisk i KABUM!!!

Best Insane Stunt Ever
To kolejny rekord ustanowiony przez naszego człowieka. Najlepszy, najszybszy, największy, maksymalnie wykręcony Insane Stunt! Wykonanie bardzo proste. Wsiadasz do jakiegoś samochodziku BP (na zdjęciach jest BP Cheetach), jedziesz na tory kolejowe i czekasz na pociąg. Kiedy ten stuknie Twój samochodzik, zaczynasz się modlić, aby Tobie wyszło lepiej niż naszemu człowiekowi - Noopie'mu.
A jemu wyszło tak... Po uderzeniu wyleciał w powietrze i tak szybko znalazł się przy swojej kryjówce, że nawet tekstury nie zdążyły się doładować. Po chwili okazało się, że leci do góry, jak rakieta. Piszę: „po chwili", ponieważ wszystko trwało dosłownie kilka klatek animacji i trudno było się zorientować, o co właściwie chodzi. Po przełączeniu kamery na bliższy dystans, zauważyliśmy, że auto jest już NAPRAWDĘ wysoko. Po chwili zaczęło opadać i w końcu znaleźliśmy się na ziemi (kiedyś to musiało się skończyć). Po kilku odbiciach od gleby i przetoczeniu się kilkanaście metrów, już tylko czekaliśmy na wynik. I jest: 40.554 $!!!
Komu się udało wycisnąć taki wynik? No, komu??? Razem z Noops'em rzucamy Wam wszystkim rękawicę w twarz, gangole! Dalsze wyniki to:
- odległość 463 ft
- wysokość 1850 ft
- obroty 35023'

I to by było wszystko. Przekazaliśmy Wam całą naszą wiedzę o mieście. Jedyne, co teraz nam pozostaje, to przejść na emeryturę. Jesteśmy spokojni o przyszłość Liberty City. Wiemy, że zostawiamy je w dobrych rękach...

Thanks to Noopie 4 agreement 2 use his GTA3 screens and other materials.

ISS PARTY

Pierwszy Nieoficjalny Turniej PES w Bydgoszczy.

Z powodu nadmiaru piłkarskich wrażeń (pozytywnych i negatywnych) nie miałem siły zabrać się za ISS Party. W tej opresji (i depresji) poratował mnie specjalny, bardzo tajny korespondent, który przedstawi Wam relację z turnieju PES. Dzięki Screwball!

marcellus3@wp.pl

Gdyby goście z kosmosu przypadkowo odwiedzili w tym miesiącu naszą małą planetkę, zapewne popukaliby się w swe zielone, szare lub tęczowe czółka zastanawiając się: „O co chodzi tym śmiesznym facecikom uganiającym się za tą kulką? Czym się tak podniecają te miliony tubylców? Nie dojdziesz..." Ale my wiemy i odpowiadamy. World Cup!!!

W końcu, po 4 latach oczekiwań, euforia związana z najpopularniejszym sportem na Ziemi osiągnęła swój szczyt. Mistrzostwa Świata w Piłce Nożnej, Korea-Japonia 2002. Piłka nożna to w czerwcu temat numer 1. Materiały z azjatyckich boisk są pierwszymi, jakie ukazują w swych dziennikach wszystkie stacje telewizyjne oraz radiowe w Polsce i na świecie. Trudno o lepszy czas dla promowania tego sportu, również w sferze rozrywki elektronicznej. Dlatego właśnie na kilka dni przed rozpoczęciem mundialu odbył się Pierwszy Nieoficjalny Turniej w Pro Evolution Soccer, oczywiście na PlayStation2.

Niedziela, 26 maja 2002. Pub „GOL" w Bydgoszczy. Około godziny 15.30 na ulicy Zaułek przy Starym Rynku zaczęło robić się tłoczno. Do turnieju zgłosiło się 40 osób, jednak kilka nie dotarło (czyżby kontuzje?), co w sumie dało liczbę 36 uczestników. Każdy z nich wrzucił do skarbonki po 10 złociszy, które stworzyły pulę nagród. Zawodnicy zostali przypisani do 8 grup eliminacyjnych - 4 grupy po 4 uczestników oraz 4 po 5. Dla informacji dodam, że najmłodszy z podchodzących do rywalizacji graczy miał 16 lat. Czyli średnia wieku była dość wysoka. Wybiła godzina 16.00. Organizatorzy turnieju – Matplaneta oraz Dropson poprzez serie fikołków w tył oraz kilka ewolucji w stylu wolnym dali wszystkim do zrozumienia, że turniej uważają za otwarty.
W pubie zainstalowane były trzy telewizory, tyle też plejaków z Pes'em zostało pod nie podpiętych. Zaczęło się! Na początek rywalizacja w grupach. Czas trwania meczy ustawiony był na 5 minut – połowa. Jednych to drażniło (za krótko), innym jak najbardziej odpowiadało. Wybór drużyn był ograniczony do reprezentacji narodowych. Jednak, żeby nie doszło do niepotrzebnych animozji, organizatorzy pozwolili na dublowanie jedenastek. W ten sposób w turnieju zagrało 8 reprezentacji Holandii, 7 Francji i 4 Argentyny. Niespodziankami na turnieju były niewątpliwie drużyny Czech (3 miejsce w grupie, bez awansu) oraz Belgii (również 3 miejsce w grupie). Niestety, nikt nie był na tyle odważny (szalony?), żeby zaryzykować pykanie orłami – nielotami Engela.
Czas szybko upływał, rozpoczęły się zmagania „na drabince". Nastały chwile głośnych wrzasków, litrów potu, rumieńców, zgrzytania zębami oraz zakwasów i odcisków na kciukach. Podcinanie krzesła, wlewanie wrzącego oleju za kołnierz czy sprytna podmiana iksów na kwadraty, to tylko niektóre z niecodziennych zachowań, jakie zaprezentowali uczestnicy podczas tych zaciętych bojów o wszystko;) Trzeba jednak uczciwie przyznać, że poziom umiejętności futbolowych był bardziej niż zadowalający.
W końcu nadszedł finał, a w nim – zaraz, zaraz... Co to? Atak klonów? A nie, to tylko dwie drużyny Argentyny walczące o tytuł Mistrza PES. Za bati-sterami Zdzisław Bronowicki oraz Mateusz Noniewicz, czyli wspomniana wcześniej Matplaneta. Kilkoma tanimi trikami... Eee, co ja plotę - fantastyczną, kapitalną grą, Mateusz niczym Pele tudzież Boniek, rozklepał całkiem niezłego przeciwnika 2:0. Mecz o koktajl marchewkowo-pietruszkowy serwowany w pucharze ze złotych kalesonów - czyli o trzecie miejsce - rozstrzygnęli między sobą: król strzelców turnieju Paweł Meger (aka Bandicoot) i Patryk Bukowiecki. Na nic zdały się ofensywne umiejętności Pawła, wygrał Patryk (1:0).
Turniej zakończył się koło godziny 23.00. Nie da się ukryć, że impreza się udała, a w niektórych momentach nawet przerosła oczekiwania (chociażby frekwencyjne).
Organizatorzy turnieju podbudowani sukcesem, już planują stworzenie regularnej ligi PES. Wprawdzie jeszcze niewiadomo, kiedy dokładnie wystartuje, ale prawdopodobne jest, że po wakacjach.
Duet Mat & Drop zapowiada, że być może uda się zorganizować jeszcze jeden turniej przed końcem mundialu, na który już dzisiaj serdecznie zapraszam.

Z piłkarskim pozdrowieniem - **Screwball**

Ps. More info? screwball@wp.pl

FIGHT CLUB

Witam w Fight Club. Pierwsza zasada – nigdy poza Klubem nie mówi się o Klubie. Druga zasada – nigdy poza Klubem nie mówi się o Klubie! Trzecia zasada – ktoś wrzeszczy „stop", pada na ziemię, puszcza farbę... OK, może przejdźmy od razu do rzeczy.

Evil & Tyler

Już od dłuższego czasu domagacie się, aby powstał kącik z bijatykami, więc nie możemy pozostawać głusi na Wasze sugestie/prośby/groźby/szantaż, czy też inne środki perswazji, jakie można zastosować na biednych pismakach. Premiera VF4 PAL jest doskonałym momentem, aby rozpocząć działalność FC. Na razie tylko jedna strona, ale jeśli chcecie więcej, to wiecie, gdzie kierować swoje listy/maile. Od dziś trzymajcie Gulasha na celowniku. Bombardujcie go setkami petycji, wniosków, poprawek, poprawek do wniosków i wniosków do poprawek, w których przekażecie mu jedną, ale bardzo ważną rzecz. Chcemy większego Fight Club!
A teraz zaczynamy na dobre.

Rage Of the Dragons

Ciągle tylko te Soul Calibery i inne Mortal Kombatanty, a ja tak bardzo pragnę czegoś klasycznego, a jednocześnie pachnącego nowością. I dostanę, to czego pożądam! Przed nami prawdziwa perełka: Rage Of the Dragons autorstwa prawdziwych mistrzów z SNK! Panowie i panie z przyjemnością przekazuję, że dopiero co mieliśmy okazję obejrzeć grę w akcji i możemy spokojnie stwierdzić, że szykuje się rewelacyjna, wręcz ociekająca miodem gra! Po pierwsze będzie tryb Tag! Po drugie.. gra wygląda niesamowicie. Eh, to prawda – nie mogę wyjść z podziwu. Po prostu... Mega wielgachne... Gigantyczne... Godzillowate... WOW!!! Chyba musze się trochę uspokoić – idę pokopać worek (słychać, jak Evil kopie worek z ziemniakami – trzask, trzask!). Uff, wróciłem. Na czym skończyliśmy? Aha, tryb Tag. Jest tu wszystko, czego oczekujecie. Nawet zespołowe wykańczanie przeciwnika! Kopiemy oponenta, ten wylatuje w powietrze, a tam już zajmuje się nim nasz partner.

Wywala w niego hiper-serię, ekran ciemnieje i wylewa się na niego tysiąc iskier. Takie akcje odchodzą. Jednak najlepsze jest to, że gra będzie miała klimat, jakiego nie mają i nigdy mieć nie będą inne fightery. Premiera na automatach w Japonii właśnie miała miejsce. Po wakacjach możemy się spodziewać konwersji na domowe platformy. Zaklepane już jest Neo-Geo, ale mamy również nadzieję na któryś z next-genów.

Guilty Gear XX

Docierają do nas kolejne wieści z obozu Sammy, więc zbrodnią było by nie podzielić się nimi z Wami. Szykuje się Guilty Gear XX, czyli druga część GGX (kto by pomyślał). Jeszcze szybszy i ładniejszy. Mogę tak powiedzieć, ponieważ miałem okazję sprawdzić zwiastun tej giery. Cóż my tam widzimy? Po pierwsze bardzo fajne miejscówki. Jedną z nich jest ulica, na której pada deszcz, a w tle przechadzają się panowie z parasolkami. Wygląda czadersko. Przy specjalach cały ekran zaczyna wirować, co wygląda tak, jakby bohaterowie na chwilę przenosili się do innego wymiaru. Oprócz tego jest dość fajna nowość a'la Fatality z MK, tylko można je wykonać w każdej chwili, a nie na koniec walki. Gracz wciska jakąś trudną kombinację, po krótkiej animacji wyskakuje napis "Destroyed" i jak się domyślacie oponent jest skończony. Owe animacje są czasami dość śmieszne, np. Brigdet wyrzuca przeciwnika w kosmos, a ten wbija się łbem w księżyc! Mamy czterech nowych bohaterów. Pierwszy to konkretny kolo o ksywie Slayer. Gość wygląda, jak połączenie Szekspira z grabarzem (jest cool!) i podczas pojedynku ciągle tli fajeczkę. Bridget to mała panieneczka wywijająca yoyem. Jest szybka i zwinna, a na dodatek od czasu do czasu wyciąga swojego wielgachnego pluszowego misia i wali nim w przeciwników. Zappa to dziwnie wyglądający koleś, wspomagany przez jakieś ponadnaturalne moce. Oprócz tego, że walcząc robi różne powykręcane pozy, to nie da się jeszcze o nim zbyt wiele napisać.
Ale najbardziej zakręconą z tego całego towarzystwa jest panienka z gitarą. Cóż ona wyprawia! Tego powinni zabronić!! Przed walką wygrywa kilka riffów i wygina się tak, jakby właśnie dostawała – nie bójmy się tego powiedzieć – orgazmu. A podczas samej walki nie przestaje się bujać ze swoim wiosłem pod łapką. Uff, co jeszcze? Może to, że gra będzie hulać na Naomi?
Do następnego razu.

Virtua Fighter 4

Legenda:

Jeśli między symbolami oznaczającymi kierunki nic nie ma, to jest to któryś ze skosów.
p – przód
t – tył
d – dół
g – góra
P – punch, czyli cios ręką
K – kick, czyli kopniak
G – guard, czyli blok
+ – oznacza, że przyciski trzeba wdusić jednocześnie
, – (przecinek) oznacza, że należy przyciski wciskać jeden po drugim

Vanessa Lewis

Pierwsza opisywana postać z VF4. Cóż mogę powiedzieć? Od samego początku zapałałem do niej największym entuzjazmem. Jest nowa i od razu „ma coś do powiedzenia". To dobrze mieć siłę przebicia. Nasza piękność walczy w dwóch postawach: Defensive i Muay Thai. Pierwsza, jak sama nazwa wskazuje, charakteryzuje się bardziej defensywnym stylem walki. Podstawowe kombosy są wolniejsze, a Vanessa może sama przechwytywać ciosy przeciwnika, które idą na górna partie ciała (nie jest w stanie tego robić w Muay Thai). Po złapaniu ręki przeciwnika można wyprowadzić do trzech kopniaków (na różna partie ciała z kierunkami) lub założyć chwyt. Oczywiście najlepszą sytuacją są dwa kopy, na koniec chwyt sprowadzający wroga do parteru i dobicie.
Kiedy Vanessa przejdzie w drugą postawę podnosi łapki do góry, jak Van Damme w Kickbokserze i potrafi szybciej wyprowadzać ciosy. Jednym słowem jest bardziej agresywna. Nasza pani ma dość duży wachlarz ataków na długi dystans. Ich minusem jest to, że dość długo się ładują i można je zablokować. Wypróbujcie Lightning Lancer, a po nim szybki cios ręką – Vanessa dobije oponenta na ziemi. Potem dajcie szansę Bak Charge Kick, który bardzo dobrze działa na żywego oponenta, ponieważ można go ładować, a co za tym idzie przetrzymywać. Dochodzi do tego jeszcze aspekt cancelów – zatrzymania ciosu. Można to zrobić zaraz po odskoku, jak i po wyrzuceniu nogi do przodu.
Ale raczej nie stosujcie tych ataków podczas walki, ponieważ komputer praktycznie zawsze je zablokuje lub w odpowiednim momencie sam zaatakuje.
Za to taki Guard Crush Tornado (jest przypisany pod R2) – kopniak z wyskoku jest niemal stuprocentowym sposobem na wygranie każdego pojedynku w Kumite. Jeśli ciągle będziecie kopać, to oponent nie zdąży się pozbierać i prawie zawsze wejdzie kolejny kopniak. W taki sposób bez problemu wypchniecie przeciwnika z areny. Ale ta taktyka nie sprawdza się, aż tak dobrze w walce w żywym przeciwnikiem.
Ciekawą rzeczą są ataki, które można wyprowadzać trzymając blok.
Wypróbujcie różne kombinacje ciosów i kopniaków z kierunkami dół-góra i skosy. Wtedy Vanessa będzie uskakiwać w bok lub do tyłu i uderzać sierpem lub kopniakiem bocznym lub frontalnym po kontrze.
Jedną z fajniejszych rzeczy u Vannesy jest to, że potrafi łapać oponenta, kiedy ten kuca lub podupada po kopniaku w nogi. Najpierw, kiedy przeciwnika kuca: d+P+K+G lub dp+P+K+G – Vanessa złapie wroga i zada mu kilka potężnych ciosów. Potem spróbujcie tak: p+P, pd+K, p+P+K. Vanessa najpierw uderzy przeciwnika, potem go kopnie w nogi, a na sam koniec złapie za głowę i „potarmosi" mu włosy.
Samych chwytów to Vanessa ma od groma i większość jest naprawdę efektowna. Zacznijcie od podstaw: Leg Cut Low (p,p+K+G i dokładnie w momencie kiedy noga Vanessy uderzy w oponenta p+P+G). Wygląda nieźle, co? Dalej popróbujcie z chwytami pod ścianą. Najpierw p,p+P+G, a potem t+P+G lub p+P+G i patrzcie, co się dzieje! Na otwartych arenach bardzo przydaje się td+P+G. Dzięki temu wypchniesz oponenta tam, gdzie przed chwilą stałeś.
A teraz uwaga: najtrudniejsza rzecz u Vanessy – reversale. Jeśli jesteś w stanie je zrobić walcząc z żywym przeciwnikiem w dowolnym momencie, to gratuluje zmysłu przewidywania. No może przesadzam, ale prawdą jest, że reversal trzeba zrobić dokładnie w momencie, kiedy wychodzi cios przeciwnika. Zresztą ich przydatność podczas walki jest dość dyskusyjna. Nie zabierają znowu, aż tak dużo energii (niewiele więcej niż średnio mocny chwyt), a jak nie wyjdzie, to cios wchodzi i to my obrywamy. No i można je wykonywać tylko stojąc w Defensive. Kombinacje to t+P+K na high i td+P+K na mid. I właśnie – żeby cokolwiek wyszło trzeba czasami bawić się w proroka i przewidywać czy cios pójdzie na górę, czy na brzuch. Właściwie powstaje pytanie, czy warto stosować reversale skoro Vanessa sama potrafi przechwytywać ciosy? Ale na to pytanie odpowiedzcie już sobie sami podczas wytężonych treningów.

NEON

Cześć! Mamy sporo debiutów w tym miesiącu. Pamiętajcie - przysyłajcie nam swoje artykuły, najlepiej pod adresem: marcellus3@wp.pl. Niestety, Stara Szkoła pojawi się dopiero za miesiąc. Wielkie sorry - Gulash miał tyle roboty, że nie dał rady.

Against the rest of the world

Nie wiedzieć czemu, w naszym kraju (choć nie tylko) utarło się smutne przekonanie, które pokutuje do dzisiaj. Podobno użytkownicy konsol są grupą znacznie młodszą wiekowo niż użytkownicy komputerów osobistych. Młodszą, a więc siłą rzeczy mniej wymagającą.

Mniej wymagającą pod względem intelektualnym, jeśli można tak się wyrazić. W tym momencie wiele osób skłonnych by było rozszarpać mnie z wściekłością na kawałki, gdybym tylko znajdował się w zasięgu ręki (względnie – nogi). Powstrzymajcie się więc na chwilę od ustalania miejsca mojego pobytu i skupcie się jeszcze choć na moment. Wszak sam jestem konsolowym graczem, więc prześledźmy wszystko od początku.
Osoby preferujące komputery jako maszyny do grania mogą się czuć wyróżnione i okazują to niejednokrotnie poprzez pogardliwe komentarze w stosunku do graczy konsolowych. Być może ktoś z Was już słyszał stwierdzenia oparte na podobnej konstrukcji - np. „Konsole są dla dzieci!". Łatwość obsługi oraz niska awaryjność konsol powoduje ich coraz większą popularyzację, nawet w tak zacofanym pod tym względem kraju, jakim bez wątpienia jest nasza ukochana Polska. Dzięki nim, już nawet kilkulatki rozpoczynają swą przygodę z elektroniczną rozrywką. To fakt potwierdzony i nie zamierzam w żadnym razie mu zaprzeczać. Jednak użytkownik PC korzystający z niego głównie jako maszyny do gier, wyszydzający w jakikolwiek sposób starszych posiadaczy małych, magicznych skrzyneczek, już samym tym faktem nie wykazuje zbyt wysokiego ilorazu inteligencji, ewentualnie skrajną nietolerancję wobec otoczenia. Argumenty stawiane przez podobne osoby na poparcie swoich urojonych tez, stoją nierzadko na granicy śmieszności. A jest ich kilka...
„Konsole są tanie!" Oto pierwszy z nich, od razu pogrążający posługującego się nim człowieka do granic możliwości. Czysto laickie rozumowanie prowadzące do błędnych wniosków. Bo nawet jeśli konsole starszej generacji, wraz z potrzebnym osprzętem oraz grami można nabyć jeszcze w granicach 500-1000 złotych, to platformy next-gen raczej reprezentują już zupełnie inną „kategorię wagową", gdzie cena samej konsoli wraz z jednym joypadem, oraz płytą demo – a więc najbardziej podstawowego zestawu – oscyluje wokół półtora tysiąca złotych. Do tego oczywiście przydałyby się gry, drugi kontroler, karta pamięci, ewentualnie inne, mniej niezbędne dodatki. Bez zbędnych wyliczeń wypada stwierdzić, iż uzyskaną kwotę można spokojnie powiększyć o sumę 500 do 1000 złotych. Użytkownik PC, którego cena mogła wynosić średnio 2000 złotych, ma znacznie ułatwiony dostęp do wszelkiego rodzaju oprogramowania dostępnego po niższych cenach, a szeroki asortyment łatwo dostępnych gier „spod lady", stawia budżet PeCetowca w jeszcze korzystniejszej sytuacji. Zatem konsole są porównywalnym cenowo, jeśli nie znacznie droższym hobby! Jeśli zatem ktoś wybrał np. PlayStation2, zamiast tych wszystkich wspaniałych dobrodziejstw komputera, musiał mieć ku temu istotny powód, gdyż środki finansowe konieczne do zainwestowania w „czarnulę" były bez wątpienia porównywalne z kosztami zakupu dobrej klasy zestawu PC.
„Gry konsolowe są prostackie!" Kolejne, banalne do obalenia stwierdzeniem mające na celu ukazanie wyższości szczęśliwego posiadacza komputera PC. Nikt o zdrowych zmysłach nie powie tego poważnie, gdyż miażdżące kontrargumenty w postaci tytułów gier takich jak choćby Metal Gear Solid czy Final Fantasy, skutecznie ostudzą bojowe zapędy agresora.
„Na konsolach nie można pisać wypracowań, tworzyć rysunków, montować filmów i nagrywać płytek!" Niebywałe odkrycie! Podobnie jak na pralce, młynku do kawy, radiomagnetofonie oraz muszli klozetowej. Każdy z wymienionych sprzętów ma swoje indywidualne zastosowanie, którym, w przypadku konsol, są właśnie gry. A przy okazji umożliwienia przez te ostatnie korzystania z internetu, czy oglądania filmów oraz słuchania muzyki za ich pośrednictwem, kilka kolejnych doskonałych „ale" zostało wyeliminowanych :).
Ten tekst jest skierowany do wszystkich posiadaczy konsol, którzy mają już dość mieszania ich z błotem przez osoby grające tylko na PC. Tacy ludzie nie wiedzą, co tracą i prawdopodobnie nie chcą wiedzieć. A jeśli brakuje Wam już słów, by „uświadamiać" złośliwców, po prostu zaprezentujcie im ten tekst. Bo PeCet jest do pracy, a konsole do gier. Są oczywiście wyjątki – PC lepiej sprawdza się w przypadku shooterów fpp, strategii RTS i cRPG, ewentualnie skomplikowanych managerów sportowych. I to chyba wszystko. Wszystkie pozostałe gatunki gier rządzą niepodzielnie na konsolach. Gry akcji, sportowe, bijatyki, japońskie RPG, wyścigi, gry tpp, nawet logiczne. Grywalność to nie rozdzielczość, czy 200fps w Quake'u. To trzydziestocalowy ekran telewizora, wygodny fotel, wibrujący joyapad o analogowych przyciskach, to łatwość obsługi, brak spowolnień i problemów z konfiguracją. Rozrywka to konsole! Grywalność to konsole!

Gangsta

error #1

zasem wstrząśnięty, ale nigdy nie zmieszany

Preludium
Każda saga ma swój początek... Dziś zaczyna się kolejna. Mam zaszczyt zaprosić wszystkich do nowo powstałego działu n+ zatytułowanego Error. Został on poświęcony wszystkim błędom i niedociągnięciom z gier, z jakimi przyszło się nam trudzić. Nie chodzi tu jedynie o typowe wpadki programistyczne (jak zacinanie się o ściany, czy znikające tekstury), dla których niewątpliwie znajdzie się miejsce, ale przede wszystkim o absurdalne podejście koderów do tworzenia gier w stylu „damy naszemu herosowi piłę spalinową godną kanadyjskiego drwala, ale zmusimy go do szukania kluczyka do drewnianych drzwiczek...". Naszą formułą jest: „Wytykając błędy kiedyś dojdziemy do perfekcji i wspólnie stworzymy pomysł na grę idealną". Podkreślam „wspólnie". Ślijcie emile ze wszystkim, co znaleźliście, co Was zdenerwowało, a co rozśmieszyło. Im bardziej absurdalne, tym lepsze! I nie krępujcie się pojechać nawet po największych tytułach. A teraz już bez przeszkód zapraszam do pierwszego odcinka „poświęconego" iście tajnym agentom.

Nigdy nie zapomnę mojego szczerego zdziwienia, gdy grając w „Golden Eye" na N64 zorientowałem się, że dzielny Agent 007 nie jest w stanie przesadzić metrowej przeszkody w postaci murku. Można było nad nim strzelać, chować się za nim, ale nijak nie dało rady go przekroczyć. Zastanawiałem się, dlaczego w takim bądź razie Rosjanie nie okrążą całej bazy wyższym krawężnikiem. Pozbyliby się problemów i zaoszczędzili tylu żołnierzy. Przecież szarmancki James kładł ich setkami. A jednak zobaczył murek i go zatkało...

No ale, kiedy było N64. To już kilka ładnych lat. Wróćmy do teraźniejszości.
Teraz odpalam MGS2. Wspaniałe intro prezentuje Snake'a jako maszynę do zabijania. Zaczyna się gra, szybka nauka klawiszy i spostrzeżenie. Gdzie skok? Niestety, Wąż nie oderwie się od ziemi. Jak na górę, choćby dwa metry, to po schodkach (czyżby lordowska krew?). Na szczęście potrafi podejść na podwyższenie, z którym Bond miałby kłopoty.
No i niech ktoś mi wytłumaczy : czemu tak jest? Koleś ma łeb nafaszerowany nano technologią, ma pelerynkę niewidkę, ale wdrapać się wyżej nie potrafi. Gdzie tu logika?
Nie chcę, żeby ktoś pomyślał, że deprecjonuje wartość MGS. Uwielbiam tę grę. I właśnie dlatego o tym piszę. Tak mało zabrakło, aby stworzyć produkt genialny. Nie mogli zaimplementować pełnej swobody ruchu? Ile powstałoby nowych metod chowania się przeciwnikowi- można np. podciągnąć się na rury wiszące pod sufitem, by opuścić się za nic nie spodziewającym się biedaczkiem.

Albo, czemu Snake uciekając nie może strzelać za siebie? Spowolniłby to z pewnością trochę pościg... To właśnie takie rozwiązania świadczą o rewolucyjności gry. MGS ma setki innych, świeżych pomysłów, ale zabrakło mu kilku podstawowych.

Od nowoczesnych gier wymaga się coraz to wierniejszego odwzorowywania rzeczywistości. Ale piękna grafika i niesamowite projekty to nie wszystko. By mówić o grze jako o „realistycznej" musi ona ofiarowywać wolność, pełną swobodę ruchu i przede wszystkim złudzenie uczestnictwa w wykreowanym świecie. Ten świat musi reagować na każde nasze posunięcie. Np., jeżeli zabijemy stojącego na warcie żołnierza, ktoś w końcu powinien się zorientować o jego śmierci. Normalnie patrol zbadałby sprawę. Bazę postawiono by w stan pełnej gotowości. A faktycznie jest tak, że po 40 sekundach alarmu wrogowie zapominają, że przed chwilą strzelali do uciekającego komandosa, który na ich oczach zabił kilku ich towarzyszy...

Czemu ma służyć to gdybanie? Nie można się zatrzymywać na jednym poziomie. Trzeba ciągle ulepszać, zmieniać, wręcz eksperymentować. Tylko tak znajdzie się idealne rozwiązanie. Mam nadzieję, że wszyscy gracze mają jakieś konstruktywne przemyślenia na temat gier, że widzą coś do zmiany, coś do ulepszenia. Dlatego pragnę, by swoimi spostrzeżeniami podzieliło się z „Errorem" jak najwięcej osób.

Mission 1
Na pierwszy rzut postarajmy się zebrać wszystkie patenty, których nie powinno zabraknąć w MGS3. Nadsyłajcie wszystkie pomysły, ale starajcie się by były jak najbardziej dopracowane i zaskakujące. Wtedy na pewno łyknie je jakiś gość z Konami. Za miesiąc postaram się złożyć je w całość i kto wie... może czytelnicy n+ zapiszą się w historii gier.

Oczywiście czekam też na wszelkie znalezione błędy z innych gier i absurdalne kwasy, z jakimi kiedykolwiek się spotkaliście. Error: Janus not found....

er-mail@wp.pl

Mały człowiek, wielka muzyka

Muzyka potrafi wyrazić znacznie więcej niż obraz. Bez niej gry nie byłyby tym, czym są. Czemu więc tak mało uwagi poświęca się jej twórcom? Czas to zmienić. Panie i panowie, poznajcie historię Nobuo Uematsu!

Nobuo urodził się w 1959 roku w Kouchi w Japonii. W wieku dwunastu lat rozpoczął naukę gry na pianinie, gdyż chciał upodobnić się do Eltona Johna. Nie zdecydował się jednak na naukę w szkole muzycznej. Ale zamiłowanie do muzyki nie wygasło. Po studiach grywał w wielu kapelach z przyjaciółmi, jednak nie to było jego powołaniem. Nobuo chciał komponować, a nie jedynie odtwarzać.

Postanowił dać sobie szansę i rozesłał kasety ze swoimi nagraniami. Dzięki temu posunięciu dostał pierwszy w życiu etat. Zatrudniło go japońskie radio CM. Praca kompozytora wstawek radiowych nie trwała jednak zbyt długo. W swojej drodze na szczyt Nobuo współpracował przy pisaniu muzyki do dwóch niskobudżetowych filmów. Z czasem dostał zlecenie od firmy przyjaciela na muzykę do gry. Jednak to wszystko było jedynie poszukiwaniem swojego miejsca. Wielki zmiany miały dopiero nadejść...

W roku 1985 z Nobuo skontaktował się kolega, pracującym w firmie tworzącej gry konsolowe. Potrzebowała ona muzyka, który napisałby kilka utworów do najnowszych produkcji. Tak narodziła się współpraca Nobuo ze Squaresoft. To właśnie on stworzył muzykę do największych tytułów tej firmy, jak seria Final Fantasty, czy Chrono Trigger. To dzięki niemu te gry zyskały niepowtarzalny klimat.

Muzyka, jaką tworzy Uematsu, jest niesamowicie naszpikowana emocjami. Japoński kompozytor potrafi wywołać u słuchacza całą gamę uczuć. Od smutku i melancholii, przez radość, aż do bojowej furii... Każdy kawałek pisany jest specjalnie dla jakiejś sytuacji, dzięki czemu nigdy nie brakuje harmonii pomiędzy obrazem, a ścieżką dźwiękową. Uematsu nigdy nie przeszedł gruntownego szkolenia muzycznego. Jest prawdziwym samoukiem. Urodził się obdarzony talentem. Dlatego nie tworzy utworów o jednym charakterze. Nie ma także swojego ulubionego gatunku. Pisze preludia na pianino, utwory śpiewane. Ostatnio w związku z pracą nad FFX zajął się ambientem, a nawet ciężkim rockiem.(utwór pod tytułem „Other World"). Dzięki oryginalnej harmonii i niebywałej lekkości wielu nazywa go „Johnem Williamsem gier video". W pełni zasłużył na ten tytuł.

Nobuo ma na koncie siedemnaście lat pracy w Squaresofcie. Siedemnaście aktywnych lat. Napisał muzykę do jedenastu gier na NES, po siedem na SNES, PSX i PC, a także do dwóch na PS2. Nawet GameBoy i WonderSwan miały gry z muzyką mistrza.

W Japonii wydano ponad 50 albumów z jego utworami z gier. A niektóre albumy liczyły przecież po kilka kompaktów (soundtracki z Finali zajmują po 4 płytki; FFX to 91 piosenek!!!). Gdyby zliczyć wszystkie utwory, byłoby ich pewnie grubo ponad tysiąc...

Uematsu pisał także muzykę do anime. Jego utwory można usłyszeć w „Oh, my godess" (zarówno w serialu jak i w filmie), oraz w serialu Final Fantasy i filmie Final Fantasy:The Spirits Within.

Nobuo jest największym twórcą muzyki growej. Dla wielu stał się ideałem kompozytora. W Japonii dostępne są nawet zbiory z nutami Uematsu i nikogo nie dziwi tam fakt, że ludzie grają sobie na pianinie utwory z gier. W Polsce jednak gry video wciąż traktowane są jako zabawa dla dzieci. Tylko nieliczni potrafią się wyłamać i docenić ich wartość artystyczną. A przecież w niemal każdej dziedzinie jest się czym zachwycać. Także i muzyki...

Dla zainteresowanych: nuty utworów Uematsu można zgrać z sieci ze strony http://www.ffmusiconline.com w dziale sheet music.

POYEP ZONE

Czerwiec to miesiąc wytężonej pracy i zwiększonego stresu związanego z końcówką roku szkolnego itd. Pamiętajcie jednak, że gdy macie już dość tego całego bajzlu zawsze możecie sięgnąć po Wasze ulubione pismo, co by się optymistycznie do życia nastawić.

poyep@go2.pl

Czy wiecie że...

● Architektura Dreamcasta w swoim czasie robiła niezłą furorę pewnym bardzo nietypowym rozwiązaniem technicznym. Czy nigdy nie zastanawialiście się czemu postacie, elementy otoczenia itd. wyglądają na zbliżeniach tak doskonale, mając na uwadze dość ograniczoną moc przerobową tej konsoli?

Otóż projektanci układu graficznego (Power VR2) wpadli na genialny w swej prostocie pomysł, by urządzenie renderowało tylko te elementy otoczenia, które w danej chwili są widoczne na telewizorze. Innymi słowy, gdy na zbliżeniu widzimy np. twarz zakrywającą w danym momencie pół powierzchni ekranu, to wszystko co znajduje się za tą facjatą jest pomijane w procesie renderingu. Proste, prawda? A korzyści olbrzymie.

Takie samo udogodnienie wykorzystuje również X-chip, będący sercem Xboxa.

● Wbudowane w architekturę X-chipa jednostki Vertex i Pixel shaderów są w pełni programowalne, dając projektantom teoretycznie nieskończone możliwości kreowania własnych pomysłów. Ponadto, jak wiadomo zawierają szereg gotowych efektów. O ile Vertex shadery (cieniowanie wierzchołków brył trójwymiarowych) można emulować poprzez dowolny (odpowiednio mocny) procesor, o tyle Pixel shadery są praktycznie niezastąpione w przypadku tworzenia realistycznych efektów świetlnych (efekty załamanych odbić, wszelkiego rodzaju paralaksy itp.). Próba ich emulacji kończy się nawet stukrotnym spadkiem wydajności!

● Parę lat temu na jednej z imprez z branży elektronicznej rozrywki Sony chcąc dać popis mocy debiutującej wówczas PS2 przedstawiła prototypowe urządzenie składające się z 16 procesorów Emotion Engine (takich jak w każdej PS-dwójce), na którym to przedstawione były liczone w czasie rzeczywistym fotorealistyczne sceny a'la Matrix, dodatkowo można było swobodnie obracać kamerę! Spróbujcie zrobić na własną rękę taki klaster na osiedlu i skodujcie na to jakiś „brzydki" interaktywny film, a za parę lat będziecie pływać w kasie. Powodzenia.

Klony Nesa

Teraz mój ulubiony temat – klony NESa. Ścierwo z polskiego podwórka, tak chyba można nazwać kolejne podróbki nieśmiertelnego NES-a. Oto na co się ostatnio napatoczyłem:

Fun Station light gun included (hahaha)
Opakowanie niczym ze starego PSX-a, może tylko nieco wyższe, w środku 2 pady i dodatkowo dołączony pistolet. Czysta okazja – 75zł.

Player Station2
To już klasa sama w sobie. Opakowanie do złudzenia przypominające to od PS2, czarne z fioletowym logiem wykonanym w tej samej czcionce co oryginał. Gabaryty niemal identyczne. Jedyny szczegół odróżniający ten twór od prawdziwego, to przestawione litery w logo - teraz dumnie stoi SP2. Cena 90 zeta.

Polystation 3
I jeszcze jedna odsłona maszyny Polystation pod nazwą „Polystation 3" (damn!). Widać cały komplet razem z pistoletem i kablem mono + wideo kompozyt.

Jednak jak powszechnie wiadomo najlepsze rzeczy zawsze omijają nasz kraj szerokim łukiem i pewnie nigdy nie będzie nam dane kupić na ruskim targowisku jednej z tych pereł poniżej:

Newtendo Super Famcom
Wyrafinowane nazewnictwo idzie w parze z wyrafinowaną technologią...

Posuwając się głębiej w krainę absurdu napotykamy urządzenie o dużo mówiącej nazwie „**Power Player 128 Game**".

Zwróćcie uwagę na stylową, „drewnianą" rękojeść pistoletu.

A ukoronowaniem tych perełek jest **Sega Mega Drive 2**, łudząco podobna do oryginalnego produktu (Megadrive/ Genesis). Na pudle dumny napis „Brillant 16 bit Graphics", takiż sam na obudowie. Nawet logo Segi wykonane w ten sam sposób co w oryginale.

Po dłuższej chwili konsternacji dochodzimy do zażenowania, a dopiero później próbujemy hamować głupi uśmiech, który przechodzi w nieopanowany brecht z tych wszystkich, którzy dali się oszukać. Ale bądźmy przez chwilę poważni, przecież to jawne oszustwo i robienie ludzi w balona. Z drugiej strony „każdy orze jak może".

Listy czytelników

Cześć. Kupiłem 4 miesiące temu używanego PSX-a, trochę dziwnie zaczął się ostatnio zachowywać, przerywa podczas wstawek filmowych i długo się gry dogrywają, wydaje mi się że przedtem tak nie było. Spotkałeś się kiedyś z czymś takim?

Wojtek

P: Pewnie laser jest zajechany, oddaj do czyszczenia i pozbądź się tego sprzętu.

Cześć, na początku chcę powiedzieć, że odwalacie kawał dobrej roboty i w ogóle jesteście najlepszą gazetą branżową w tym śmiesznym poniekąd kraju. Dodałbym coś jeszcze, ale właśnie kończy mi się wazelina, a potem to już będzie boleć. A tak na poważnie to w jaki sposób byście przekonali moich rodziców do kupna jakiegoś next-gena, dodaję, że w chałupie mi się nie przelewa. Pozdrowienia dla całej redakcji

Spyro the arsonist

P: Wal ściemę, że to ma być takie nowoczesne wideo i urządzenie do Internetu, a przy okazji można sobie również na tym pograć. Ewentualnie znajdź sobie jakąś robotę dorywczą.

Witam. Orientujesz się, czy do GBA mógłbym podłączyć 2 wormlighty? Chcę zainstalować dodatkowy pojemnik z bateriami na spodzie konsoli i z niego wyprowadzić kable do drugiego worma, lub czegoś w tym stylu. Wymyśliłem też specjalną wtyczkę by łatwo można byłoby go zdemontować. Napisz co o tym myślisz.

MAKGAJWER

P: Nie widzę przeszkód, chociaż od tego nieszczęsnego wypadku z metanolem w zeszłym miesiącu, to w ogóle nie wiele widzę... Aha, pamiętaj o dostosowaniu napięcia do zastosowanej żarówki.

Cześć Poyepie chcesz kupić ode mnie używanego Dreamcasta z zepsutą soczewką i spalonymi portami od padów? A może wiesz jak to naprawić domowym sposobem?

P: Dzięki, ale sprzedałeś mi już takiego w zeszłym miesiącu, więc drugi nie jest mi potrzebny. Wiem jednak jak go naprawić. Postępuj zgodnie z moimi wskazówkami:
1. Napełnij dużą miskę wodą
2. Przygotuj sobie dwa odizolowane z obu stron kable miedziane
3. Włóż konsolę do miski z wodą
4. Wejdź do miski i stań bosymi stopami na swoim sprzęcie,
5. Włóż do ust przygotowane uprzednio kable
6. Wprawnym ruchem wsuń pozostałe końcówki kabli do gniazdka
7. Powodzenia
(od redakcji: absolutnie nie pochwalamy metod poyepa - grożą śmiercią lub kalectwem!!)
P.S. Z tymi portami to pewnie tylko bezpiecznik!

Witam. Zawsze mnie cholernie ciekawiło po co jest ten bajer prawie na każdym padzie na końcu koło wtyczki, te owalne "cuś". Kiedyś rozebrałem go w starym padzie od N64 i znalazłem tam po prostu jakieś „cuś" firmy TDK. Mógłbyś wreszcie mnie oświecić? Pozdrawiam i z góry dzięki.

jau.

P: Wysłałem maila w tej sprawie do Nintedo Of America i oto, co napisali: „Są 2 cele którym służy to „cuś". Po pierwsze ukrywa kable, po drugie pomaga identyfikować jakiego koloru kontroler podłączony jest do jakiego portu. Kiedy podpięte są 4 pady, trudno jest powiedzieć w tej plątaninie kabli czyj joypad jest wpięty do portu pierwszego, czyj do drugiego itd. Jeśli pady są w różnych kolorach, wówczas ten „gadżet" może pomóc."Druga połowa odpowiedzi którą dostałem mówi o tym, że być może stosuję nielicencjonowany pad, a to wielkie zło, gdyż nieoryginalne akcesoria mogą spowodować uszkodzenie gry lub/i konsoli. Oni chyba zbytnio się na tym nie znają, ale to tylko moja skromna opinia.

Freeware

W świecie komercyjnych gier sezon ogórkowy trwa w najlepsze, a podziemie nie śpi! Mamy tak wiele do przekazania, a tak mało miejsca. Więc bez zbędnego owijania w bawełnę... Szybko policzcie do trzech, dwa głębokie wdechy, jeden długi wydech. Zaczynamy.

Etchi G & o.g

Tutoriale

Na Waszą wyraźną prośbę postanowiliśmy przejrzeć odmęty sieci i wygrzebać wszystkie strony, które zawierają teksty o tworzeniu programów na GBA.

www.thepernproject.com/
Strona podzielona jest na dwa działy: Dreamcast i GBA. W tym pierwszym nie znajdziecie jeszcze zbyt wielu materiałów, ale warto tam zajrzeć. Drugi to takie wręcz standardowe wprowadzenie w tajniki programowania. Są opisane tryby, w jakich GBA może wyświetlać grafikę i ich porównanie w czytelnej tabelce. Są wyjaśnienia do kompilera, dema, narzędzia, tworzenie prostego kodu, uzyskiwanie poszczególnych efektów... Po prostu wszystko, więc przynajmniej rzucicie okiem.

www.gbajunkie.co.uk/
Uff, chyba najlepsza strona z wszystkich tu prezentowanych. Jest dosłownie wszystko, czego możecie zapragnąć – nawet dla początkujących. Ultra dokładne omówienie każdego aspektu programowania, a wszystko to podane w naprawdę profesjonalny sposób. Reszta to standard, ale ten wygląd...

www.prodigygames.8k.com/
Tu w dziale „Articles" znajdziecie trzy opisy programowania na GBA. W porównaniu z innymi stronami prezentuje się troszkę biednie, ale na pewno nie pożałujecie, jak tu wpadniecie (hehe).

consolevision.com/verticale/guides.htm
Z tej strony można ściągnąć kompletny poradnik dla początkujących. Autor wyjaśnia aspekty tworzenia oprogramowania w Visual C++. Ta strona może okazać się dobra dla tych, którzy nie mają stałego dostępu do netu (czyt. siedzą na modemie) i nie mają ochoty czytać wszystkiego online. Tu znajduje się tylko jeden plik w zipie ważący „tylko" 357 KB, który zawiera wszystko, co ma nam autor do przekazania. Wystarczy go ściągnąć i po kłopocie. Przy przeglądaniu dokumentu wszystko staje się jasne. Tekst ten kierowany jest nawet do ludzi, którzy nigdy nie mieli styczności z programowaniem. W środku znajdziemy dużo linków do odpowiednich stron, z który na przykład ściągniemy potrzebne narzędzia. Całość sprawia wrażenie produktu przemyślanego i zrobionego z pomysłem, a wszystko to na bagatela 43 stronach.

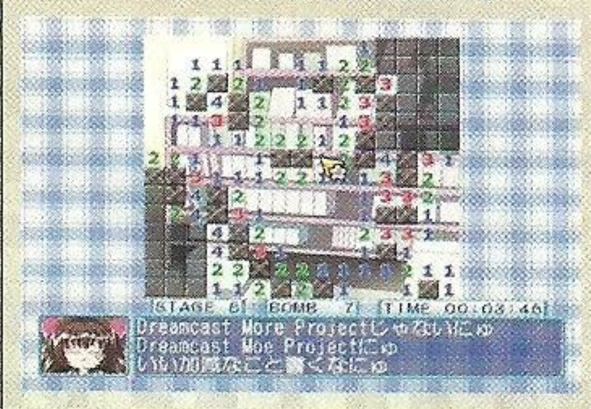
proger.netfirms.com/beginner.htm
W sumie są tu cztery teksty. Nie ma tego dużo i raczej nie znajdziecie tu niczego nadzwyczaj odkrywczego. Można zajrzeć, ale problem nie jest tu tak kompleksowo opisany, jak na wcześniejszych stronach.

www.gbadev.org/
Nie zapomnijcie odwiedzić tej stronki. Znajdziecie tu całe tony (około pięćdziesięciu!) materiałów dotyczących programowania na GBA. Samo przejrzenie tego zajmie Wam naprawdę sporo czasu... To jest absolutny „must visit site" dla Was.

DC: co nowego na froncie

Rocket Racer
Heh, oto i kolejna gierczyna na ukochanego DC. Tym razem jest to tworzona od podstaw w domowej kuchni gierka, którą można całkowicie legalnie zassać z netu, wypalić i grać. To się chwali! Dlatego też podaje pełny link: www.consolevision.com/dreamcast/games/homebrew/rracer.shtml Wchodźcie tam, ściągajcie, grajcie i popierajcie takich twórców.
A teraz o samej gierce. Jest to futurystyczna ścigałka w stylu Wipeout lub F-zero. W tym momencie dostępna jest wersja Beta 2, która nie zawiera jeszcze dźwięku.
Całe otoczenie (dwie trasy) i stateczki (do wyboru cztery modele) są trójwymiarowe. Są różnorakie tekstury, detekcja kolizji i wszystko śmiga w 30 fps. Będziemy trzymać rękę na pulsie tego projektu.

Digimine
Przed nami kolejna gierka robiona w kuchni. Toż to już czysta poezja. Digimine, albo jak kto woli - Expert Bomb Disposal to gierka logiczna, przypominająca Sapera. Zadanie gracza polega na „rozgryzieniu" planszy, za co jest obdarowywany prześlicznym mangowym obrazeczkiem z serii Di Gi Charat. Do tego całość okraszona jest miluśką muzyczką i już łapiecie, o co biega. Jedyną wadą może się wydawać to, iż w grze występuje tylko język japoński, ale w rzeczywistości nie jest to przeszkodą.

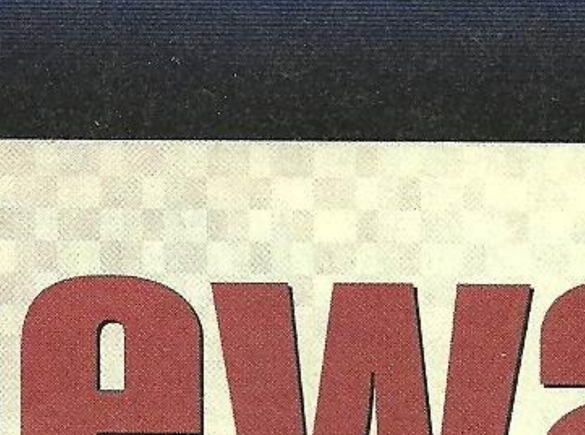


DC Fighting
Jest to dość młody projekt i ciągle wymaga dużo pracy (wciąż wygląda bardziej jak demonstracja, niż gra:). Jest to pisana od podstaw trójwymiarowa bijatyka. Na uwagę zasługuje fakt, że projektem zajmuje się tylko jedna osoba: Jimbo. I to by było na tyle z tego frontu. Prawdopodobnie upłynie jeszcze dużo wody w kuchnianym kranie, zanim coś z tego wyjdzie.

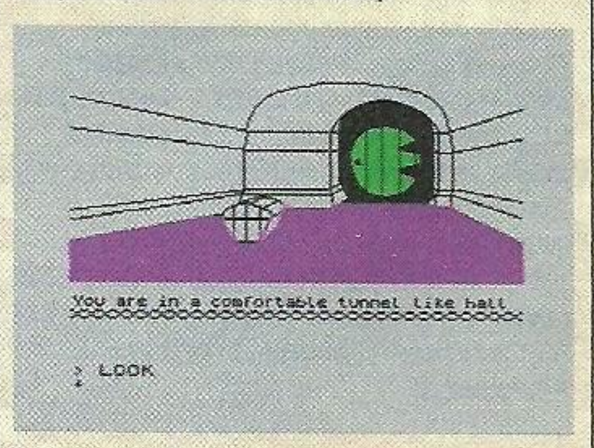
PS2: The saga continues

Nie dalej jak miesiąc temu pisaliśmy o dwóch pierwszych projektach emu na ps2, a tu jak spod ziemi wyrastają pełne wersje gotowe do użytku. Co się dzieje? Czy to upały tak podziałały na autorów tych programików, czy może coś innego, o czym nie mamy najmniejszego pojęcia. Ale nie ważne. Dla nas istotne jest, że developerzy ostro zagęścili ruchy, więc wypadałoby coś o tym napisać.

Spec
Pamiętacie, jak w poprzednim numerze podaliśmy pierwsze info o emu Speca na



PS2. Oto kolejne wieści z tego obozu. Właśnie wyszła wersja 1.0 stworzona przez Bigboya. Nie będziemy tu opisywać charakterystyki, możliwości czy też klimatu tej archaicznej maszyny. Każdy, kto ją kiedyś posiadał od razu łapie, o co chodzi. A Ci, którzy nie mieli nigdy okazji, mogą już zacząć czuć się bardzo pokrzywdzeni przez los, ponieważ... Ponieważ ZX Spectrum było jedyne, niepowtarzalne, świetne, piękne, boskie... Eh, wspomnień czar.
Ale wracamy na ziemię. Jeśli macie okazję do złapania tego sprzętu za jakąś śmieszną sumkę, to jej nie traćcie. Chyba warto na własnej skórze przekonać się, jak wyglądały pierwsze gry. Takie hiciory, jak Bruce Lee, The Hobbit (tekstówka, wyglądająca, jakby była zrobiona w Paint!), Paperboy, Tempest, Batman 2, 720 (skate!) czy Arcanoid na zawsze pozostaną w naszej pamięci. Zresztą nie tylko one. Te gry miały tak umowną grafikę, że gracz sam musiał sobie „dopowiadać" niektóre rzeczy.



Odpalamy programik i naszym oczom ukazuje się lista obsługiwanych gierek. W tle gra charakterystyczna dla 8-bitowca muzyczka. Wciskamy X i fruuu... Trafiamy wprost do dawno zapomnianego świata! To, co czuje człowiek mogący odkurzyć wspomnienia z dzieciństwa jest nie do opisania. Więc może sobie daruję i przekażę kilka suchych faktów. Program emuluje ponad 180 gier z pełnym dźwiękiem i framerate (pełna ilość klatek animacji). Jest to port innego emu ZX – DreamSpec na DC.
Jednym słowem, całkiem zgrabny kawałek kodu .

PSMS
Drugą zajawką, o którą zahaczyliśmy w poprzednim miesiącu, był PSMS, czyli najnowszy program do wysyłania esemesów z PS2. Eeee, nie – coś się pokręciło. Przecież to emu Sega Master System i Game Gear na PS2! Na pewno czujecie klimat Segi i doskonale wiecie, na co ją stać. SMS była doskonałym systemem, na którym ukazały się tony dobrych i bardzo dobrych pozycji. Niech tylko wymienię: cała seria Sonic'ów i inne Eggmany, Phantasy Star, Ecco the Dolphin, Mortal Kombat, Ninja Gaiden, Outrun, Pacmany, Strider, Street Fighter II, Secret Commando, Shinobi, Space Harrier, Speed Ball, Virtua Fighter Animation, Zillion (tak, na podstawie tego anime!) itd.

Podobnie jak przy wcześniejszym emu, na samym początku ukazuje nam się lista gier. Wybieramy jedną z nich, naciskamy X i wszystko gra ;). Obie maszynki są emulowane z pełną prędkością animacji i dźwięku. Choć są gry, w których zdarzają się drobne błędy w wyświetlaniu grafiki. Na pewno dużym plusem jest możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym momencie. Naciskając Select możemy wywołać proste menu, w którym znajduje się kilka opcji. Są to między innymi wybranie rejonu, ustawianie dźwięku i przejście do menu lub powrót do gry. Jest to o wiele lepsze rozwiązanie niż w innym produkcjach, w których czasami nie wiadomo, co zrobić, aby opuścić daną grę. Podsumowując, muszę jednak zaznaczyć pewną rzecz. Dla mnie oba programiki są niczym więcej niż ciekawostką. Mimo całego sentymentu, jakim darzę ZX i nieodpartego uroku, jaki ma w sobie SMS, nie są one w stanie przyciągnąć na dłużej. Wiecie, jak jest – powspominać i upuścić z tego powodu łezkę, to bardzo dobre, ale po chwilach wzruszenia, odkłada się takie rzeczy na półeczkę i tam się kurzą, czekając kolejną dekadę na swoje 5 minut. Gorzej jeśli nasze wspomnienia nie odpowiadają temu, co zaobserwujemy na ekranie. Po prostu czasami lepiej pozostawić swoje wizje przeszłości w spokoju i nie odkopywać ich zbyt pochopnie. (tu z boku słyszę ciche pomruki akceptacji - sądząc po nich reszta załogi Neo Plus zgadza się z moją teorią).

I tym sentymentalnym akcentem kończymy dzisiejszy odcinek Freewaru (aż się popłakałem - o.g ;). Trzymajcie się i nie siedźcie za dużo w domciu, jeśli wiecie, co mam na myśli ;P. W końcu to wakacje, nie?

Gawędy po Fai

Gulash najchętniej pewnie widziałby w tym miejscu felieton o E3 (byłem, byłem), ale pomyślałem sobie, że pewnie w innych miejscach pisma jest tego tyle, że aż głowa może rozboleć.

Bo i faktycznie gier było co niemiara, a jedna lepsza od drugiej. W skrócie rzecz biorąc XBox kopie dupę, Gamecube kopie dupę, a PS2 kope, ale chyba grób sobie, bo za wyjątkiem Primala i kilku innych nic tam nie rzuciło mnie na kolana. O PC przez grzeczność nie wspomnę, bo o zmarłych się źle nie mówi.

O czymże więc owa gawęda będzie? O Dead or Alive 3. Dla niektórych to pewnie już staroć (bo jest na rynku dłużej niż tydzień), ale jestem pewien, że jest szerokie grono, które wciąż gierką się cieszy. A jest, moim skromnym zdaniem, najlepsza bijatyka jaka KIEDYKOLWIEK ukazała się na jakąkolwiek konsolę. Tak, tak, lepsza niż VF3 (VF4 na razie nie mam, ale niedługo porównam). Nawalanki typu Tekken (czyli nauka 10-hit combosów na pamięć tylko po to, by przestać je stosować, bo kumpel też się nauczył i zawsze counteruje) w ogóle nie mają startu.

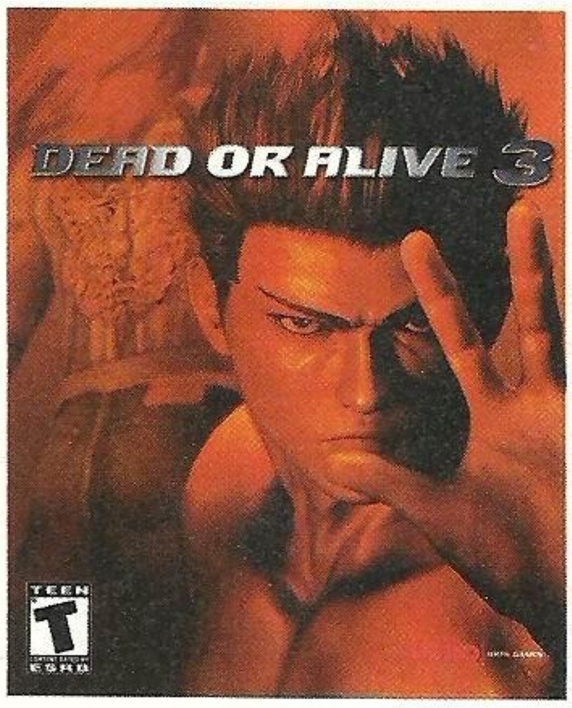
Nie będę tu pisał recenzji, bo to nie to miejsce. Ci, którzy czytają te felietony wiedzą, że bijatyki lubię bardzo i coś tam o nich wiem. Niech więc zaufają zgredowi i zaopatrzą się w DOA3, a na pewno nie pożałują. A dla tych, którzy już mają, kilka porad i tricków bardzo trudno osiągalnych i w pocie czoła wyszperanych na japońskich boardach dyskusyjnych, lub też po prostu samoróbek. Powiem jak odkryć trudno osiągalne stroje i jak zarządzić dłuuugimi combosami.

Zacznijmy od strojów. Niektóre postacie mają ich aż 5, ale by je odkryć, trzeba się trochę naprodukować. Pełna lista znajduje się np. na fanowskiej stronie http://doa3.fateback.com (a może była już drukowana w Neo?). Spójrzmy na Zacka. Aby odkryć strój nr 3 musimy pokonać 20 delikwentów w trybie Survival. Nie jest to takie banalne, ale jest trick! Posadźcie przy drugim padzie kumpla, i kiedy walka nie idzie po naszej myśli (np. mamy już mniej niż 50% energii), niech naciśnie START. Wtedy wejdzie jako drugi gracz, niech się nie broni, tylko grzecznie przyjmuje ciosy, a po wygranej wybierzcie opcję CONTINUE VS COMPUTER i ...jesteście z powrotem z pełną energią. Miodek, nie? Powtarzajcie w miarę potrzeby i już.

Przy okazji: przepiękny motyw, obrazujący ilość pracy włożonej w grę, można zaobserwować grając Zackiem właśnie w kostiumie #3. Wykonajcie taunta (np. dół, dół+F+P+K, słynne "Oh my God!"), a naszemu Bambo zaświeci się lampka. Mało nie umarłem na zawał, gdy zobaczyłem to po raz pierwszy.

Ale Zack ma jeszcze strój nr 4. Aby go zdobyć, trzeba wybrać Hitomi na partnerkę w Tag Battle Time Attack i zdobyć Złoty Puchar (czyli skończyć tryb w mniej niż 4 minuty 30 sekund). Uwaga: Hitomi musi być wybrana jako pierwsza, Zack drugi! Brzmi groźnie, ale wystarczy ustawić w opcjach gry stopień trudności na EASY i praktycznie problem z głowy. Są 4 rundy po 2 przeciwników, schodzę poniżej 3 minut nie znając ciosów żadnej z tych postaci, więc musi to być banalne.

Aby uzyskać strój nr 3 Heleny lub Leona, trzeba zdobyć - w trybie Survival - przedmiot XBox. Kiedy przeciwnik leży na ziemi (np. po zwykłym rzucie), dobijajcie go (np. dół+P albo dół+K) i wtedy wylatują z niego różne przedmioty. Szansa, że wyleci XBox, jest BARDZO mała, ale zwiększa się z ...każdą przegraną. Jak więc najłatwiej "zrobić" XBoxa?



Trudność: EASY, runda 1, podchodzimy do wroga, rzut (P+F), i dobijamy... I dobijamy... Pierwsze postacie długo nie wstają z podłogi, więc można z nich wytrząsnąć nawet i 10 obiektów... Kiedy zaczyna być gorąco, nie stresujemy się, tylko łykamy gorycz porażki i dajemy Continue. Mniej więcej za 40-tym razem wyleci XBoxik. Trochę to trwa, ale metoda prosta jak drut.

No, tyle hintów na razie do strojów (osobiście nie mam jeszcze tylko Kasumi C5 i Heleny C4), czas na mięcho, czyli ciosy. Tak się składa, że gram Hayabusą, a sparring partnerzy głównie Jankiem Lee. Obaj uważani są za znakomite postacie, i nie bez powodu. Zawsze marzyliście o moralnym zniszczeniu kumpla jakimś długim combo? Oto tajniki, for yer eyes only...

Hayabusa... Cóż moim rekordem jest 12 hit combo, oczywiście przy ścianie. Tak się składa, że w DOA3 tam właśnie roztacza się pole do popisu dla Ludzi o Szybkich Palcach. Przygwożdżamy kolesia do ściany normalnym P,P,P,P. W tym momencie chwieje nam się pod ścianą, gotów przyjąć np. P,P,K,K,K, ale my nie jesteśmy w gorącej wodzie kąpani. Walimy: P,P,F,P,P,F,Góra+K,P,P,K,K,K... Yes sir, 12-hit combo! Dwa razy piąstka, cancel F, znowu dwa razy piąstka, cancel F, wykop do góry przez Góra+K, i w locie piękne P,P,K,K,K. OOuuu bejbe...

A co to jest ten tajemniczy "cancel F". Jak wiadomo, "F" to obrona, albo z kierunkiem przechwyt (np. jak ktoś nas uderza w nogi, to Dół/Tył+F robi countera). Ale "F" również przerywa naszego własnego combosa. Gdyby nie było F w tym 12-hit combo, to zamiast 2 x pięść + 2 x pięść byłby jeden ciąg traktowany jako P,P,P,P. Innymi słowy, "F" to taki "reset".

Czas na Jana Lee. Dla odmiany combo nie przy ścianie, ale do zrobienia w dowolnym momencie. Startujemy Tył+P. Przeciwnik jest w stanie "stun", czyli oszołomiony. My na to Góra/Przód+P dla poprawienia humoru, Góra/Tył+K by go wyrzucić w powietrze, po czym błyskawicznie P,P,P,P (albo P,P,P,Dół+K jeśli wróg jest ciężki i nie lata wysoko). Tylko 7-Hit, ale za to wykańcza konkurentów psychicznie. Tył+P, Góra/Przód+P, Góra/Tył+K, P,P,P,P.

To oczywiście tylko wierzchołek góry lodowej, ale mam nadzieję, że zachęci was to do zakupu gry - bo tych, co już ją mają, do gry chyba przymuszać nie trzeba... Czekam na odzew, jak będzie zainteresowanie, napiszę więcej, jak nie, to ...nie.

Adrian Chmielarz

ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

Oto przepis na najnowszą videostrzelnicę SEGI. Dajemy trochę Indiany Jonesa i Lary Croft, przyprawiamy sproszkowaną Mumią i całość mieszamy w Labiryncie Królów.

Czy z tej mąki wyszedł chleb - możecie już od maja przekonać się w zachodnich salonach gier. SEGA od lat oddawała pole NAMCO i KONAMI w tworzeniu tzw. ogólnodostępnych videostrzelnic. Jak wiecie, w niektórych krajach prawo zabrania strzelaniny w grach arcadowych, bądź dopuszcza ją pod pewnymi warunkami. Tu i ówdzie nie wolno strzelać z pistoletów imitujących prawdziwe, gdzie indziej znowu zabronione jest strzelanie do wirtualnych ludzkich postaci. Producenci radzą sobie z tym różnie, ale z reguły (poza POINT BLANK) raczej marnie. Tak czy owak, szukają wciąż formuły, która pozwoliłaby na zabawę we wspomniane gry nawet małym dzieciom, nie powodując nerwowej reakcji u ich rodziców.

Kurczący się rynek videostrzelnic m.in. w USA i Niemczech, zaowocował pomysłem japońskiego giganta w postaci Maze of the Kings. Nie ma tu pistoletów, ba... nie ma nawet kul, a strzelamy do fantastycznych postaci, tak że najbardziej nawet zaciekły stróż prawa czy polityk nie ma się do czego przyczepić.

Jeśli więc czujesz się poszukiwaczem przygód i zaginionych skarbów starożytności, jesteś pogodny i uprzejmy, nosisz ubrania khaki i buty traperskie, nie boisz się gorącego klimatu i z łatwością odczytujesz egipskie hieroglify, a oprócz tego nieobce są Ci są wschodnie sztuki walki oraz umiejętność posługiwania się bronią, no i oczywiście nie przerażają Cię pająki, węże, skorpiony i mumie, to jesteś właściwą osobą do przejścia Labiryntu Królów. Gra da Ci możliwość odwiedzenia egzotycznych miejsc, piramid, zdobycie niezliczonych ilości diamentów, brylantów, szmaragdów i oczywiście złota. Obszary pojawiają się w sposób przypadkowy, a wybierane są z 24 , co powoduje, iż za każdym razem gracz doświadcza kolejnych niespodzianek. Daje to możliwość przejścia gry na różne sposoby. Historia rozwija się w różnych kierunkach i nawet zaawansowani gracze znajdą tu przyjemność za każdym razem, ponieważ nic nie dzieje się tak samo przy kolejnych zmaganiach.

Atakujące nas istoty wykazując się szaloną energią i ruchliwością, wprowadzają w fantastyczny i tajemniczy świat gry. Gracz zostaje przetransportowany w czasy Starożytnego Egiptu pod panowaniem faraonów. Na ekranie wyboru broni mamy możliwość skorzystania z promieni świetlnych mających małą siłę zniszczenia, ale dostępnych w największej ilości. Osiem strzałów, bez przeładowania. Błyskawice dają większą moc, jest ich jednak tylko sześć. I w końcu możemy razić wrogów ogniem. Niestety w tym wypadku już po czterech przypaleniach musimy strzelać poza ekran.

Generalnie rzecz biorąc, po twórcach gry z drużyny Hitmaker należałoby się spodziewać więcej. Zespół Oguchi'ego po Confidential Mission i Virtua Tennisie trochę odpuścił i spoczął na laurach. W tym wypadku forma zdecydowanie przeważyła nad treścią. Nie bez znaczenia była też chęć trafienia ze strzelnicą w możliwie jak największy krąg odbiorców, o czym wspominałem wcześniej. Stąd też tendencja do jak największego odhumanizowania postaci występujących w grze. Podobny trick zastosował kiedyś MIDWAY w strzelnicy Cam Evil, niestety z marnym skutkiem.

Zastosowanie strzelających lasek ze stylizowaną głową szakala (Bóg Anubis jeśli się nie mylę) jest dobrym pomysłem, chociaż raczej nie do powtórzenia w wersji na konsole. Także strzały w postaci świetlnych promieni, błyskawic czy miotania ogniem wydają się być na miejscu. Niestety scenariusz gry i jej klimat to rzecz całkowicie wtórna. Czyżby gościom z Hitmakera skończyły się pomysły? Czemu muszą powielać Tomb Raidera?

Gra wyposażona jest w zależności od wersji w 50 lub 29 calowy monitor wysokiej rozdzielczości, a zasila ją sprawdzony wielokrotnie w praniu system Naomi. Obie wersje obudowy przewidziano na dwóch graczy. Grafika na wysokim, charakterystycznym dla systemu SEGI poziomie, niestety z muzyką twórcy nie wznieśli się ponad przeciętność i zastosowali charakterystyczne „egipskie" motywy oraz efekty dźwiękowe.

Val B.

W MAZE OF THE KING widzimy klasyczny przerost formy nad treścią.

Tyle reklamówka SEGI, przejdźmy jednak do faktów.

"The Maze of the Kings" czyli Labirynt Królów jest videostrzelnicą , w której wcielamy się w rolę nieustraszonego poszukiwacza skarbów. Żeglujemy po Nilu, przemierzamy pustynię i zagłębiamy się w Piramidach, by znaleźć "Zaginione Skarby Świata". To ryzykowna podróż, zważywszy na czekające na nas niebezpieczeństwa ze strony złych strażników zaginionego królestwa, pojawiających się znienacka jako mumie lub złowieszcze kreatury. Na szczęście mamy do dyspozycji Magiczną Laskę. Nie, to nie to, o czym myślicie... Tylko magiczna broń, za pomocą której mniej lub bardziej skutecznie możemy razić wrogów pojawiających się na ekranie.

Po raz pierwszy w videostrzelnicy, scenariusz ujawnia się losowo. Na czterech poziomach gry mamy trzy lub cztery obszary do przejścia.

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 – DREAMCAST

Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:

Blue Stinger
Marvel VS Capcom
Resident Evil 2
IIIbeed
Capcom vs SNK
18 Wheeler APT
Sega GT
Phantasy Star
Dead Or Alive 2
Tony Hawk 1
Crazy Taxi
Shadow Man
Evil Dead
Soul Reaver
Dino Crisis
Urban Chaos
Resident Evil 3
Rayman 2
UFC
Metropolis M-SR
Quake III Arena
Soul Calibur
Power Stone 2
Tony Hawk 2
Tomb Raider 4
Dave Mirra BMX
Ready 2 Rumble 2
SF Alpha 3
Virtua Fighter 3
Alone In The Dark
Power Stone
Residenrt Evil CV
Shenmue
Virtua Tennis
Rec. Of Lodoss War
Chu Chu Rocket
Marvel vs Capcom 2
Street Fighter III
Nightmare Creatures 2
Tomb Raider 5
Grandia 2
Sonic Adventure
House of the Dead 2

cena
15 + 4,90 = 19,90
koszty przesyłki

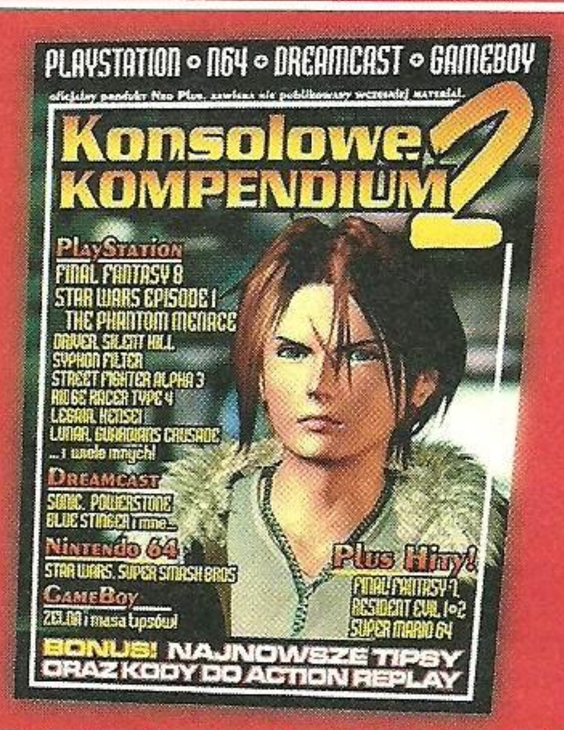
DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

cena
18 + 4.90 = 22.90
koszty przesyłki

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych sezonu 1999-2000. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!
Ponad 300 stron!!!



KONSOLOWE KOMPENDIUM

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

cena
10 + 4.90 = 14.90
koszty przesyłki

TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

ARCHIWALIA

NUMERY o1 - o5 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i nne
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: Akuji, Castlevania 64, Attack of Saucerman, Metal Gear Solid, Sensible Soccer, WCW Thunder, Tiny Tank, Premier Maganer...
EXTRA: ATEI 99 - raport z wystawy automatów
OPISY: Civilization 2, Rogue Sauadron

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill, Syphon Filter 2 i inne...
EXTRA: Testujemy japońską wersję Final Fantasy VIII
OPISY: Syphon Filter 2, Silent Hill

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral,
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"

telefon (022) 643-62-65

CZYNNE W GODZINACH 9-15

ARCHIWALIA

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu!

NUMERY 01 - 05 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY I RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Tar Wars Episode 1
EXTRA: ECTS 1999

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, Saga Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PlAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Metal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom,
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza,

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medievil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles,
EXTRA: Takken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) Nowość! SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) Nowość! SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) Nowość! SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat) ☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł . (zawiera koszty przesyłki) Nowość! SWW 2712

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY I RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000, **EXTRA:** E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 29 luty 01
OPISY I RECENZJE: Grandia 2, Breath Of Fire 4, Evil Dead, The ROad to El Dorado
RECENZJE: Kessen, Starlancer, Kao, Rayman Revolution, Nba 2K1 i inne
EXTRA: ISS PARTY - artykuł o Iss Pro Evo, test japońskiej wersji Bouncera na PlayStation 2

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 32 maj 01
OPISY I RECENZJE: Illbleed, SSX, ISS Pro Evolution 2, Valkyrie Profile, Rainbow Six Rogue Spear
RECENZJE: MDK 2 PS2, Shadow Of Memories, Panzer Front, ATV Fury
EXTRA: GAMEBOY ADVANCE - test maszynki, megazapowiedzi Alone In The Dark i Dark Cloud, test ekranu

NEO PLUS nr 33 luty 01
OPISY I RECENZJE: ALONE IN THE DARK. Silver, Mat Hoffman Pro Bmx, Valkyrie Profile cz.2
RECENZJE: Worms World Party, Conker's Bad Fur Day, Skies Of Arcadia, Confiodential Mission i inne
EXTRA: megazajawki Final Fantasy X I Sonic Adventure 2, relacja z E3 cz 1.

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Raiders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Shaun Palmer's Pro Snowbaording, Tsugunai, Wipeout Fusion, Ace Combat 04, Moto GP 2, Maximo, Conflict Zone
EXTRA: FINAL FANTASY X okiem Banana, pierwsze spotkanie z VF4

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

| | | |

F.A.Q

Whazza! Po E3 byliśmy pełni entuzjamu, ale zdołowały nas nieco wypowiedzi nowego szefa Nintendo. Koniecznie dajcie znać, co o tym sądzicie.

gulash@neoplus.com.pl, marcellus3@wp.pl

Żądlące żądło Stinga

Cześć NEO+ !
Na początek chciałbym wszystkich pozdrowić, a szczególnie bossa Gulasha.
Piszę do Was, ponieważ od pewnego czasu co chwilę czytam listy o tym, jakie to były czasy, gdy się grało w Pegasusy. Wydaje mi się, że niektórzy gracze są jak stare baby, które lubią zrzędzić. Ja nie wspominam jakoś wspaniale tych gier na Pegasusy, gdzie mi Mario wpadał co chwilę do dziury, lub gdy grałem w Contrę i kumpel kradł mi życia - pady poszły w dół, a w ruch gołe pięści. A później, gdy grało się w GTA na PSX, to wszystkie samochodziki wyglądały tak samo, a po chodniku chodził sobie jakiś kwadracik i stukał rączką w przechodniów.
Zobaczcie tylko, jakie teraz mamy piękne gry! W Police 24/7 Japończycy dostają kamerę. Czy wiecie, co by się działo gdybym ja miał taką kamerę nad telewizorem?
Rozpędziłbym się z kuchni, w locie otworzył drzwi do pokoju i przeleciałbym koło telewizora niczym Max Payne z pistoletem w ręku i strzelałbym do złodziejaszków (a mama zadzwoniłaby do wariatkowa...). Tego właśnie chcieliśmy! To nam się śniło po nocach! Żeby gry były realistyczne! Na razie strzelamy do telewizora, ale pewnie za niedługo do gry Tenchu 5 będzie dołączony miecz... Zgasimy wszystkie światła w pokoju i będziemy się skradać i siekać!
Gry już są piękne. Nie jestem pewien czy Gulash czasami nie oszukuje przy Medal of Honor. Niektóre zdjęcia wyglądają jak z „Szeregowca Ryan'a". Ta gra już wygląda jak film.
Gry są piękne, więc cieszmy się nimi i przestańcie wreszcie pisać o tych 8 bitowych konsolach.
Popatrzcie lepiej na gry, o których marzyliśmy!

STING

Trudno się zgodzić z tą „żądlącą" krytyką, jaka spadła na wszystkich pozytywnie uwstecznionych graczy. Z jednej strony mamy to, czym się zachwycamy – piękną grafikę, realizm i próby urozmaicenia zabawy, a nawet uczynienia jej bardziej interaktywną.
Jednak z drugiej strony jest tęsknota za starymi, choć niekoniecznie dobrymi, czasami. Wspomnień czar i tak dalej... Co kto lubi. Poniżej dwa listy przedstawiające ten problem jakby z innej strony.
Twoja wizja Tenchu 5 bardzo nam się spodobała, choć Freud mógłby wiele ciekawego (i niepokojącego) powiedzieć o Twoich snach i fantazjach...

Porady potrzebne...

Pozdrówka dla wszystkich.
Mam wielką prośbę. Ostatnio zdobyłem emulator SNES-a i zagrywam w Finale (IV, V, VI). W N+ czytałem, że Squaresoft wypuściła te części na PSX-a. Czy nie możecie poświęcić jednej strony na opis przejścia tych gier? Zaciąłem się w FF IV i zacząłem grać w FFV, jestem już przy końcowym bossie, ale zebrałem tylko kilka summonów, a chciałbym wydusić z tej części wszystko, co jest możliwe. W VI dopiero zacznę grać, ale przydałby mi się opis lub poradnik do sekretów itp. Jeżeli nie jest to możliwe to prosiłbym abyś, chociaż poradził gdzie takie opisy mogę znaleźć. W Internecie nic nie mogę znaleźć, a nikt z moich znajomych nie może mi pomóc. W numerze 32 N+ niejaki "wielki Brat" w RPGamer rozpisał się o FFVI, może on wie gdzie można znaleźć poradnik lub opis. Tyle, jeśli chodzi o Finale.
Od jakiegoś czasu zauważyłem u czytelników N+ (poprzez FAQ) wzrost zainteresowania GameCube, cieszy mnie to bardzo, bo uważam tę
konsolę za faworyta w wojnie konsol next-gen. Pozdrawiam kolesia pod pseudonimem qbot123 jego list bardzo mi się podobał, ja również przeszedłem wsteczną ewolucję.

Padlina

OK, Padlina. http://www.gamefaqs.com w dziale SNESa – tam znajdziesz multum opisów do Finali. I w ogóle multum opisów do gier.
Co do GameCube i tego, że zwycięży w wojnie konsol, nasze uczucia są odmienne. Być może wygra z Xboxem, ale z PlayStation 2 nie ma szans. Liczby, które poznałeś w newsach są przytłaczające.

Zrzędliwy emeryt-rencista

Yo wam
Jako stary konsolowiec, choć już na emeryturce, (po klapie DC przesiadłem się na PC, ale wasze pismo nadal kupuję) chciałem zaprotestować!
Gulash, nie pisz bredni, że Medal of Honor: Frontline wygląda lepiej niż Medal of Honor: Allied Assault na dopalonym kompie, bo to jest niemożliwe! No chyba, że grałeś na jakimś zabytku... Na moim, pomimo że nie najnowszym kompie (podał nawet specyfikację – całkiem mocna maszyna! – Gul&Mac) gra chodzi sobie spokojnie w rozdzielczości 1024x768. Wszystkie detale na max, a animacja nie spada.
Co do D-Day na screenshocie gdzie pocisk uderza w łajbę z wojakami... Jakoś nie widzę wylatujących w powietrze ludzi. Za mało mocy czy lenistwo programistów? A jak wygląda sprawa grania po sieci w Medal of Honor: Frontline? Nijak! Sony jest za cienkie, żeby coś takiego udostępnić ludkom! A jak pojawi się Internet dla PS2 to już będzie PS3 i zapewne też bez netu...

Tanaka

Nam bardziej podoba się Frontline. Może dlatego, że lubimy duże, 60-calowe telewizory projekcyjne?

Ciężka trauma

Cze
Może to jakiś uraz czy co, ale co jest z tą płytą? Zawsze jak jakieś czasopismo dawało płytę, to oznaczało, że coś jest nie tak. Reset RIP, SS RIP :((((. Proszę napisz, że to nieprawda i wszystko z N+ jest oki!

vfk

Ps. Przy pisaniu tego listu słuchałem Paula Jonsona- Get Get Down i Timo Maasa – To Get Down - bardzo klimatycznie :)

Jak to jest, że ludzie w tym kraju we wszystkim wietrzą podstęp? Udało nam się zdobyć trochę demek, to chcemy – jako pierwszy magazyn konsolowy w Polsce – dołączyć je do pisma. Ot, co.
A przy pisaniu tej odpowiedzi słuchałem nowego Mc Solaara.

Do boju, Polsko!

Witam
Po dłuższej przerwie postanowiłem napisać. A powód jest następujący:
Niedawno odbyłem z kumplem rozmowę, której głównym tematem były polskie gry. Jakież było jego zdumienie (i niedowierzanie!), gdy powiedziałem, że polscy developerzy rozpoczynają szturm XBoxa i PS2 (o GBA już nie chciało mi się wspominać). I nagle mnie oświeciło. Przeprowadziłem mini ankietę w swoim środowisku, a oto wyniki: Większość odrzuciła możliwość, że polscy developerzy piszą na konsole. Tylko kilku słyszało o Kangurku Kao na DC, ale i tak nie potrafili podać szczegółów... Tak więc powinniście (musicie!) oświecać masy informacjami, że w Polsce nie tylko się gra, ale też tworzy. Jako przykład mogę podać X-Ray. Moi ludzie donoszą mi, że prace z XBoxem i PS2 trwają (chyba tworzą engine'y). O ile mi wiadomo nie robią na razie konkretnego projektu, ale to pewnie kwestia czasu.
Pozdrowienia

Smoleń

PS. Adrian Chmielarz pewnie trzyma rękę na pulsie.

No pewnie. Nawet sam widziałem na E3 dwie gry Leryxu na GameBoya Advance, które pokazał mi niejaki Leon z tej firmy. Ale duże konsole to już inna sprawa – devkity są bardzo drogie. Aby Polacy zaczęli robić gry na konsole, muszą mieć: a) kupę kasy, b) megahit wydany na zachodzie, za który dostaną kupę kasy, c) kontrakt z dużym wydawcą, który dostarczy im wspominane devkity. Punkt pierwszy i drugi odpada, a z Kangurkiem było tak, jak w trzecim przypadku.
Poza tym ośmielę się powiedzieć, że jeśli ktoś-gdzieś-coś dłubie i chciałby pokazać to graczom konsolowym w Polsce, z pewnością skontaktowałby się z nami. Jeśli zaś jemu nie zależy, dlaczego powinno Wam?

Problemy z Dreamcastem

Witam
Posiadam oryginalną płytę z grą PSO v.1.0 na Dreamcasta, ale niestety na opakowaniu nie było kodu, żeby można było grać w trybie offline. Proszę o pomoc, ewentualnie o dostarczenie takiego kodu, lub strony, na której taki kod może się znajdować.
Z góry dziękuję.

Łukasz

W każdym egzemplarzu PSO powinna być kartka z kodem. PSO jest bardzo sprytne – do gry Online możesz wykorzystać kod tylko raz. Coś tam zapisuje się w pamięci wewnętrznej Dreamcasta, a także na serwerach Segi.
Pewnie ktoś wyjął tę kartkę. Skontaktuj się ze sprzedawcą, od którego nabyłeś PSO.

Wykwalifikowany ekonomista, spec od DOA3 potrzebny od zaraz.

Hej!
Ja w sprawie tych mordobić, co nam tak ostatnio obrodziły, a konkretnie w kwestii DOA3. Adwokatem nie jestem, raczej ekonomistą, ale z wypracowań w szkole miałem piątki:)
Od razu na wstępie zaznaczę, że mam jednak kwalifikacje: jestem fanatykiem serii, mam założoną specjalną teczkę na wszystkie artykuły, plakaty na ścianach, ołtarzyk koło łóżka, itd. Cieszę się, że w ostatnim N+ z wyrazami sympatii wspomniałeś DOA3, szczególnie po wcześniejszym potraktowaniu jej po macoszemu. DOA3 ma naprawdę spory potencjał - przyjemny system walki, niezłą muzykę i cudowny design postaci. O grafice, arenach i renderowanych fimikach rozpisywać się nie będę, bo zapewne niedługo znajdą się w encyklopedii Brittannica, księdze Guinessa albo w programie nauczania na politechnice. Zdaje sobie jednocześnie sprawę, że jeśli chodzi o rozgrywkę, to skomplikowaniem nie dorównuje VF4 czy T4, ale takich ambicji raczej nigdy nie miała. A radochy często dostarcza więcej niż bokserska gra, jaką okazał się Tekken, czy tak boska, że wręcz nie do dotknięcia Virtua (żart oczywiście, ale przyznacie, że coś w tym jest).
To, że DOA3 jest prosta w opanowaniu, nie znaczy, że jakaś lama wygra ze mn... To znaczy chciałem powiedzieć: „z doświadczonym graczem";)
Sytuacja jest podobna jak w przypadku Soul Calibura, w którego
mashowac też można, oj można. Aha - a propos SC - część druga zarządzi niewątpliwie. Pytanie tylko gdzie są Blue Thunder i Scarlet Thunder? Bez nich ta gra traci dla mnie na wartości. To tak jakby zabrali Kena z SF'a, Liona z VF'a, Xiaoyu z Tekkena i Ayane z DOA3! Nie do pomyślenia!
Ghetto to super sprawa do czasu pojawienia się oficjalnego dystrybutora. A może na dłużej? XBox jest chłodny.
Pozdrowienia i trzymajcie się ciepło tego lata.

Vince

PeSy do o.g.:
P.S. Escaflone rzeczywiście rządzi! Gdyby tylko nie ta Hitomi "Przepraszam" Kanzaki;)
P.S.2 Dobrze, że nie napisałeś, że panieny z VF4 są piękne, bo piękność i seksowność to nie synonimy. Zresztą seksowność panienek z VF4 też jest pojęciem, co najmniej względnym (Pai? Vanessa? Er...?). Zaś te z DOA są seksowne bezwzględnie i to nie tylko przez ich atrybuty przednie.
A Christie Monteiro jest brzydka jak nieszczęście;)

Armored Core 3

PS2 Mechy, mechy, znowu mechy...

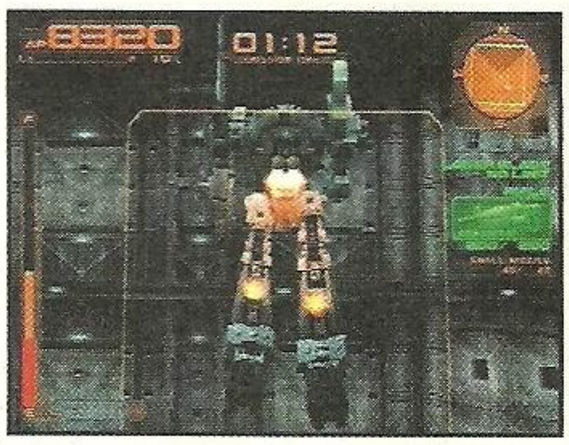
From Software kontynuuje swoją politykę wydawniczą i już niedługo przyjdzie nam stawić czoło hordom metalowych kolosów w grze kryjącej się pod niewątpliwie odkrywczym i wiele mówiącym tytułem: Armored Core 3. Cóż my tu mamy, drogie dzieci? Tony ruchomego złomu, który należy anihilować, kilometry kwadratowe powierzchni, niezliczone ilości części i broni. Ale, ale... Jeśli czytacie tego newsa, może to oznaczać tylko jedno: jesteście poważnie zainteresowani tematem. Hmm, screeny są obiecujące, nieprawdaż? Po kolei.

Jak zwykle developer obiecuje złote góry, gigamiód i to wszystko, co tam jeszcze można wymyślić, aby nakłonić gracza do kupna danego produktu. Mimo że AC 2 troszeczkę zawiodła, to wszystko wskazuje na to, iż kolejna część może powrócić do łask graczy spragnionych pożogi i co za tym idzie niezłej satysfakcji z obcowania z grą. AC 3 będzie szybszy od poprzednika i zostanie usprawnione sterowanie kolosem. Niby wszystko pozostanie na swoim dawnym miejscu (tak, aby nie odstraszać fanów serii), ale

jednocześnie będzie usprawnione. Bardziej przyjazne i intuicyjne. Również grafika i design maszyn ma się zmienić - oczywiście na lepsze.

Zresztą to wszystko już widać po pierwszej misji. Jest ona dość charakterystyczna z tego względu, że toczy się w metropolii po zmroku. W drugiej części serii działaliśmy w przezroczystym tunelu i mieliśmy do wyboru właściwie jedną drogę. Tu natomiast (tzn. w AC3) zostajemy zrzuceni z partnerem z samolotu i urządzamy piknik... Eee, to znaczy jatkę w środku miasta. Można nawet wskakiwać na wieżowce. Gra wydaje się

trochę ewoluować i to w dobrym kierunku, choć oś całej rozgrywki wciąż będzie się opierać na sprawdzonych schematach. Nadal będziemy należeć do elitarnej jednostki zmechanizowanej (hihi), otrzymywać misje lub walczyć na arenie. Za zarobione zielone papiery, będziemy kupować nowe części i zakładać je na naszego potwora. To wszystko zapewni nam naprawdę długi czas gry. Uff, sami już chyba widzicie, że jednak jest na co czekać, prawda?



World Fantasista

PS2 Piłka nożna Square. Tragedia.

Square próbuje swych sił na różnych poletkach, ale tylko na jednym im się powodzi. I to też nie zawsze (patrz FF XI). A World Fantasista na PS2 wypuszczone właśnie w Japonii, jest ich pierwszą próbą zaistnienia na rynku piłek nożnych, oczywiście spowodowaną względami czysto komercyjnymi. World Cup trwa i gracze w poszukiwaniu jakiś gier „w temacie" może się natną i zgarną ze sklepowej półki produkt Square. Brzmi to jak recenzja, a nie zapowiedź czy nowinka? Nie szkodzi, ta gra i tak prawdopodobnie (chroń nas Boniek!) nie ukaże się poza Japonią.

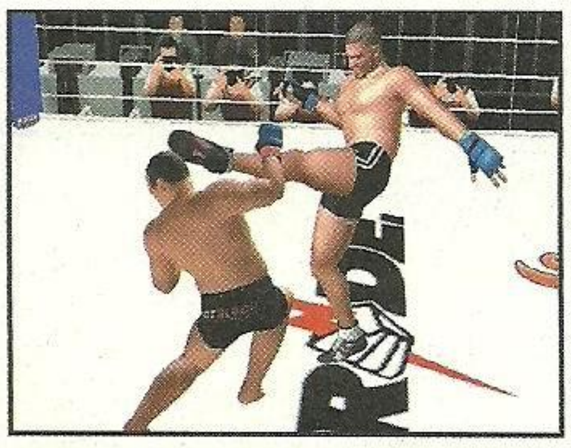
Tylko początek, czyli intro jest fajne, potem jest już tragedia. No może oprócz animacji piłkarzy – ta jest spoko. Ich

twarze, a także murawa, po której się ślizgają robią już dużo gorsze, plastikowe wrażenie. A sterowanie... mój Boże! Tragedia. Do tego jeden widok kamery (i to fatalny) oraz kompletny brak inteligencji u kopaczy. Mamy nadzieję, że World Fantasista nigdy nie opuści Kraju Kwitnącej Wiśni, zrobili ją ludzie, którzy kompletnie nie znają się na futbolu.

Pride FC

PS2 Sport dla prawdziwych mężczyzn

Niech was nie zmyli nazwa, tu nie chodzi o Pride Football Club, a gra o tym tytule nie będzie miała nic wspólnego z piłką nożną. Skrót FC oznacza bowiem Fighting Championship, a gra będzie symulatorem walki i zostanie wydana przez firmę THQ na PlayStation 2. Przejdźmy do konkretów: Pride FC to mająca swą siedzibę w Japonii, federacja tak zwanego shootfightingu czyli walk na serio (ale z zasadami) z użyciem prawie wszystkich znanych człowiekowi stylów walki wręcz. Pamiętacie grę Ultimate Fighting Championship na DC? Pride FC będzie bardzo podobną gra, stworzoną przez tą samą firmę (Anchor) i tylko wydane na inną platformę oraz odpowiednio podkręconą wizualnie i ulepszoną w kwestiach grywalności. Jest jeszcze jedna dość istotna różnica - walki w Pride toczą się nie w oktagonalnej klatce (jak w UFC) tylko w normalnym ringu. Co po za tym? Jak na razie znana jest część listy zawodników, którzy znajdą się w grze: Kazushi Sakuraba, Vanderlei Silva, Heath Herring, Gary Goodridge, Kazuyuki Fujita, Gilbert Yvel. Daijiro Matsui, Akira Shoji, Carlos Newton, Dan Henderson, Allan Goes, Igor Vovchanchyn, Nobuhiko Takada oraz przynajmniej kilku członków rodziny Gracie (znani zawodnicy walczący w stylu Vale Tudo czyli brazylijskim jiu-jitsu). Docelowo fighterów ma być ponad dwudziestu pięciu. Każdy z nich będzie zbudowany z pięciu tysięcy polygonów, a na skórze walczących w ringu zawodników będzie pojawiać się krew i pot. Każdy z dostępnych w grze zawodników będzie miał swój indywidualny sposób walki, wykorzystujący kombinacje wielu dostępnych stylów. Można też będzie stworzyć własnego fightera i wyposażyć go w odpowiadające nam cechy, wygląd i repertuar ciosów.



Tak, taaak! Szczególnie, co do seksowności panienek z DOA3. Lubimy DOA3 za wymienione przez Ciebie zalety.

Gorąca oferta!

Hejka!
Mam taką miłą wiadomość - kupiłem właśnie Xboxa. Co w tym szczególnego? Może to, że kupiłem go za 220 Euro (nie odliczyłem podatku). A najpiękniejsze jest to, że w komplecie dostałem dwa pady oraz Halo i Dead or Alive 3:)
Nie wiem czy od takiej kwoty można odliczać podatek, ale jeżeli tak, to należy jeszcze odjąć ok. 17% :). A gdzie to zassałem - w czeskim Mediamarkcie ok. 30 km od Pragi. Do tego można było dokupić pilota za ok. 100 zł (jeżeli dobrze popatrzyłem). Więc cóż pozostaje – hmm... Na pewno nie jazda po piraty do Krakowa za 60 zeta - czyli jedziemy na oryginałach!
Pozdrawiam Całą Redakcję NeoPlus

DmK also known as NightCrawler

PS. Od dzisiaj jestem waszym stałym czytelnikiem:)

Konkret. Nic dodać, nic ująć.

Atak dębów? Wierzb? Klonów?

Witam!
Co do Gwiezdnych Wojen to szczerze mówiąc nie spodziewałem się, że Epizod II jest tak niesamowicie zaje... dobrym filmem!!! (To się nie mieści w głowie, że już jest, a jednocześnie szkoda, że jeszcze nie ma III, jaki wypas obejrzeć wszystkie 6 części po kolei!!) Fabuła, efekty, klimat - wszystko gra jak należy. To zresztą mało powiedziane. Film ma duszę i można go spokojnie postawić na półce obok klasycznej trylogii (oczywiście, gdy będzie do kupienia). Natomiast SW Racer Revenge i SW Jedi Starfighter na PS2 to za mało! Czekam na jakieś zapowiedzi... Na pewno coś tam się tworzy i niech Lucasa ręka boska broni, gdyby to nie było dobre!
Pozdrawiam

Hollis

Szykuje się całkiem sporo, a czy dobre – zobaczymy. Na razie możesz poczytać o nowych projektach LucasArts w specjalnym materiale. Film jak film... Genialny!!! Martwimy się tylko tym, że na Epizod III będziemy czekać aż trzy lata!!! Szit! Faq! Merde! Szajse! A dopiero potem Lucas wyda „starą" (ale mocno odnowioną – nowe sceny, efekty, dźwięk) trylogię na DVD. To chyba będzie jakaś Special Mastah Binks Edition...

RPGamer... What?

Cze Marcellus!
Jak leci w redakcji? Piszę, bo mam pytanko i zarazem prośbę. Czemu dział RPGamer występuje tak rzadko w waszej gazecie? Kiedyś był w każdym numerze i to na całą stronę, a teraz jest baaaardzo rzadko i to taki malutki.
Teraz prośba. Czy moglibyście oddelegować kogoś by na stałe zajmował się tym działem? Mam nadzieję, że potraktujecie moją prośbę z powagą
Na razie!

Broli

Poważnie? Poczekaj, poprawię krawat. W redakcji spoko, nie narzekam, powiem więcej - jest dobrze, a będzie jeszcze lepiej. RPGamer wraca od tego numeru na stałe.

Teoria działania producentów konsol

Ello Marcel
Ostatnio wpadłem na taki motyw – powiedz, co o tym sądzisz? Zapewne wiesz, że PSX'a spiratowano w momencie premiery N64. Wiesz też, że DC'ka złamano, gdy wychodził PS2. No i teraz „rozpracowano" X'a, gdy wychodził GCN. Widzisz zależność? No jasne, że widzisz! Bo to jest jawne. Producenci konsol wyraźnie dają ciała, gdy wychodzi konkurencja. Mnie to nie dziwi, walka toczy się na każdym froncie;) A piractwo perfidnie pomaga sprzedać się konsolom. Na przykład: Sony zwróciło się do firemek takich jak Channel Tech. i Neo Tech. i powiedziało mniej więcej tak: "Słuchajcie, wypuszczamy PS2, lecz konkurencja nas goni. Zaprojektowaliśmy już modchipy do naszej nowej konsoli, damy je Wam i będziecie je produkować na skalę masową." Co to oznacza? To proste: firmy same piratują własne konsole po to, by był na nie popyt. Popyt to więcej sprzedanych konsol, w konsekwencji więcej produkowanych gier i więcej legalnie opchniętych gier. Proste, ale tu też kryją się haczyki. Na dodatek koncerny pozorują wojny z producentami chipów. Jednakowoż piraci nagrywający płytki nadal są ścigani, bo oni przysparzają strat producentom gier. No i mamy (nie)pełny obraz undergroundu w tej dziedzinie.
OK that's all folks.

Corey

Nie, kolego. Piractwo nie pomaga rynkowi konsol. Może w krajach trzeciego świata, takich jak Polska, pomaga konsolom się upowszechnić, ale na pewno nie pomaga rynkowi.
Widzisz, Sony nie zarabia na konsolach, tylko na wydawanych przez siebie grach, oraz tak zwanych „royalties" pobieranych od innych wydawców. Jak to wygląda? Za sam fakt wydania gry na PS2 wydawca musi odprowadzić do Sony 6-10 dolarów od każdej sprzedanej kopii. Tak wygląda straszna prawda.
Czy widzisz teraz prostą zależność? Więcej pirackich kopii równa się mniejsza sprzedaż gry. Mniejsza sprzedaż gry równa się mniej pieniędzy dla wydawcy, developera oraz właśnie Sony. A której korporacji zależy na tym, żeby mniej zarabiać?

Dreamcast w sieci – epizod setny

Witam serdecznie drogie Neo Plus.
Mam dwa pytania.
1. Mam Dreamcasta i nie wiem, jak wejść na IRC-a i jak założyć konto e-mailowe. Czy wiecie, co to jest aplet java? Bo właśnie nie mogę wejść na te dwie rzeczy.
2. Czy wiecie, kiedy można się spodziewać premiery Xboxa w Polsce? Bo z tego, co wiem, to premiera ma się odbyć w czerwcu.
Pozdrawiam całą redakcję.

Sakin [SkN]

No to zacznijmy od początku. W kwestii Dreamcasta – wszystko opisaliśmy sporym artykule w Neo Plus nr 31. Sięgnij po numer archiwalny.
JAVA to specjalny mini-język programowania, w którym robione są niektóre strony WWW, w tym tak zwane. „czaty". JAVA nie działa z decekowymi przeglądarkami.
Premiera Xboxa w Polsce... Huhuhu. Sprawa jest bardziej skomplikowana, niż Ci się wydaje. Tak naprawdę to nie wierzę, że ta premiera kiedykolwiek nastąpi.
Po pierwsze: Microsoft w Polsce działa, powiedzmy, hurtowo i w białych rękawiczkach. Jest to firma nie zajmująca się praktycznie sprzedażą. Nawet hurtową. Dystrybucja odbywa się przez sieć pośredników, czego efektem są na przykład ceny gier MS na PC, windowane często do 200 złotych. Po prostu na każdej grze przycina dystrybutor, pośrednik, kolejny pośrednik i sprzedawca. Aby konkretnie zaatakować rynek, ta firma musiałaby przestawić swój profil o 180 stopni.
Po drugie: znajdujemy się w obliczu recesji gospodarczej. Sprzedaż praktycznie wszystkich produktów (nie tylko w branży elektronicznej), które nie są ogólnie uważane za niezbędne do życia, drastycznie spadła. Krótko mówiąc: ludzie nie mają pieniędzy, a jeśli mają, to ich nie wydają, więc nie kupują.
Po trzecie: Microsoft nie wejdzie na rynek z żadnym produktem bez odpowiedniej kampanii reklamowej. Powiedzmy, że można to ominąć przy grach – produktach niszowych, kosztujących 200 złotych. I tak ściągają ich do Polski w najlepszym razie kilkaset. Jednak jakoś nie widzę chętnych do wydania milionów dolarów na spoty w telewizji reklamujące nową konsolę – produkt - bądź, co bądź - w tym kraju luksusowy.
Tak więc premiera Xboxa w Polsce to naszym zdaniem odległa sprawa. Być może, kiedy wejdziemy do Unii Europejskiej.
Ale zawsze mogę się mylić. Wierzcie mi, że wolałbym, aby tak właśnie było w tym przypadku.

Duch w Maszynie

1. Rozczarowanie, jakie rozczarowanie?

„Pomyślał o CD-ROM- ach, które przeglądał w sierocińcu: nawiedzone zamki, potwory grasujące w krążących na orbicie statkach... Kliknij tu. Kliknij tam. Nie wiadomo dlaczego, zawsze miał wrażenie, że nie odkrył najważniejszego, czegoś, co czyniłoby takie polowanie sensownym. W końcu doszedł do wniosku, że wcale tam tego nie ma i nigdy nie było, po czym stracił zapał do wszelkich gier."
W. Gibson – IDORU

Zanim kupiłem Devil May Cry, przez dłuższy czas bawiłem się wymyślając potencjalnie ciekawe przygody Dantego. W myślach tworzyłem różne scenariusze i trzeba przyznać, że ten przyjemny sposób spędzania czasu skutecznie odciągnął mnie od grania na konsoli. Wciągnąłem się w to do tego stopnia, iż pewnej nocy miałem bardzo wyrazisty sen, który zaraz po przebudzeniu postanowiłem zapisać (nieudolnie naśladując lovecraftowską frazę), jak początek jakiegoś opowiadania...Dante jeszcze raz, bez emocji, spojrzał na dymiące szczątki dwupłatowca. Potem powoli odwrócił się i skierował twarz w stronę złotawego blasku pustyni. Wokół, jak okiem sięgnąć, rozpościerała się nienaturalnie płaska równina spowita bladym, rozproszonym światłem o barwie archaicznego, spatynowanego złota. Powoli ruszył przed siebie. Gdzieś w głębi swej starożytnej, dualistycznej duszy czuł, że ten wypadek nie był przypadkowy i powinien teraz podążać w stronę ciemnego punktu wibrującego na granicy horyzontu. Nawet z tej odległości Dante wyczuwał delikatne, mroczne promieniowanie niosące się po naprężonych strunach nieruchomego powietrza. Uśmiechnął się do siebie. Krok za krokiem zbliżał się do źródła ciemnego światła. Gdzieś niedaleko kryło się leże jednego z przedwiecznych. Miejsce jego odwiecznej drzemki, wokół którego wybudowano cyklopową świątynię. Płaska, piaszczysta równina była w rzeczywistości gigantyczną, kamienną posadzką pokrytą cienką, nierówną warstwą drobnego jak popiół piasku. Gdzieniegdzie można więc było dostrzec płaskorzeźby, na których uwieczniono bitwy legionów krabo i ośmiornico podobnych istot z masywnymi, szponiastymi kulami oślepiającej energii. Cudze wspomnienia i sny. Echo istnienia obcych cywilizacji odciśnięte w kamieniu...
A półtora tygodnia później kupiłem wreszcie własną kopię DMC i moja wyobraźnia przestała działać. Tak, jest tutaj szybka, widowiskowa akcja, świetna grafika i muzyka. Tak, są filmowe ujęcia, czasami gubiącej się kamery i przyjemne poczucie rosnącej potęgi Dantego. Ale już po pierwszym przejściu tego interaktywnego filmu akcji, poczułem nadchodzące rozczarowanie. Pograłem jeszcze parę dni i gra przestała mnie interesować.

2. Ciekawość pierwszym stopniem do Piekła!

„Stwierdził, że liczba danych, zebranych przez wielbicieli, znacznie przekracza sumę informacji, jakie kiedykolwiek wygenerował zespół. A przecież tworzona przez nich sztuka – muzyka i filmy – stanowiła tylko nikłą ich część."
W.Gibson - IDORU

Spodziewałem się naprawdę mrocznych, krwawych i Lovecraftowskich klimatów, a tu lipa. Potomek wielkiego pogromcy demonów jest kimś w rodzaju płatnego łowcy kreatur i ma własną firmę, której nazwa sugeruje, że Dante nawet najgorszemu ścierwu potrafi dać wycisk. Wyczuwam tu mocno pastiszowy ton! Hmmm...Minęło kilka dni i postanowiłem znowu uruchomić DMC. Moje uczucia stały się bardziej ambiwalentne. Mieszanina irytacji i ciekawości ponownie rozruszała wyobraźnię. W pewnym momencie gry białowłosy bohater musi walczyć z galaretowatym Nightmarem i aby przybrał on bardziej materialny kształt, Dante musi biegać wokół niego i podświetlać dziwne okrągłe tarcze na ścianach. No dobrze, ale po co? Dlaczego to działa? Może są to jakieś starożytne urządzenia zamykające lub otwierające przejście między wymiarami, które umożliwiają chwilowe zakleszczenie poczwary na jednym z poziomów rzeczywistości? Pomysł do pomysłu i dość szybko zbudowałem swoją własną wersję tej historii. Wersję odporną na nieubłagane przekleństwo schematyzmu elektronicznej rozrywki.

3. Wyobraźnia wieńczy dzieło.

„Gomi Boy kiwnął głową. Jako otaku doceniał wagę informacji, więc rozumiał innych fanów."
W.Gibson – IDORU

Ostatecznie zdałem sobie sprawę, że udało mi się niemal fizycznie namacać zależności powstające między tworami kultury, a ich odbiorcami. Nie jest ważne, czy czytamy książkę, słuchamy muzyki, czy też gramy w ulubione gry. Wszystkie te czynności tylko wtedy nabierają sensu, gdy zaczynają uruchamiać emocje, intelekt i wyobraźnię. Nie będąc pustą techniką zabijania czasu, pomagają się rozwijać i stają się inspiracją do generowania nowych, sztucznych światów wyobraźni, alegorii pomagających współtworzyć uniwersalną i ulotną rzeczywistość kultury. To proste, ale pełne różnorakich znaczeń i nieprzewidywalnych konsekwencji uczestnictwo w rozmnażaniu informacji. Odnalazłem Ducha w Maszynie – To Ja Nim Jestem! A Dante skacze i strzela znacznie częściej niż zdarza mi się włączać konsolę.

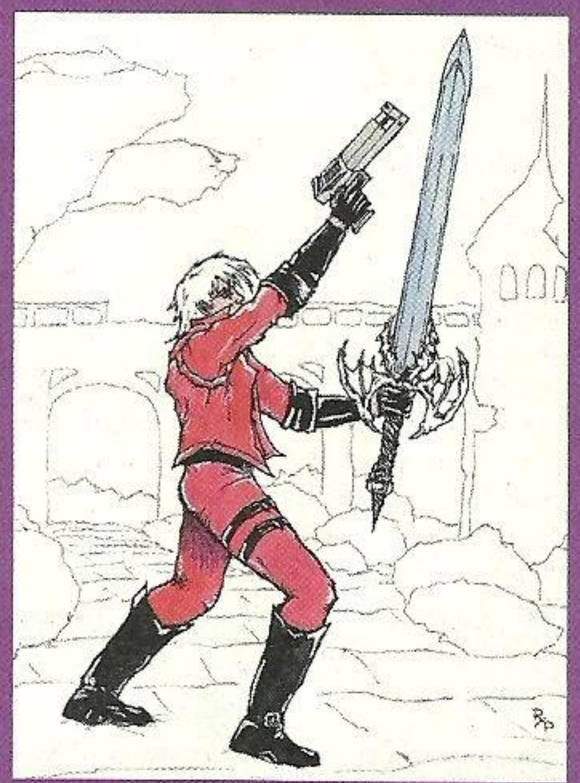
Paweł Matuszek

Ty też jesteś Bogiem, wyobraź to sobie.

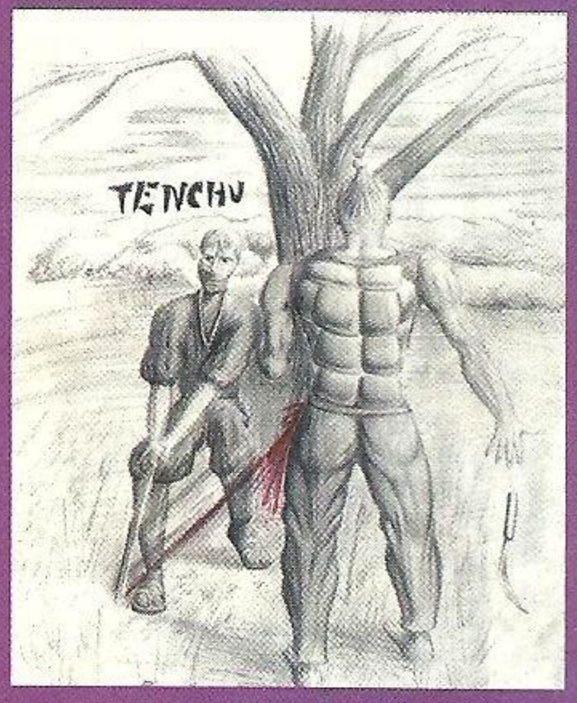
Miss Tarantino aka panienka Iza - hohohoho! Twój Dante rządzi - it's a Winner!

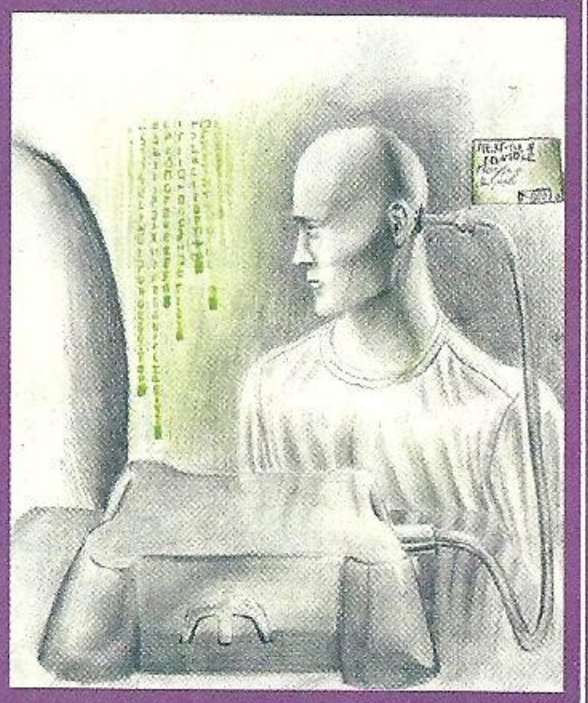
Bogdan Nurzyński - kolejna próbka jego unikalnego stylu.

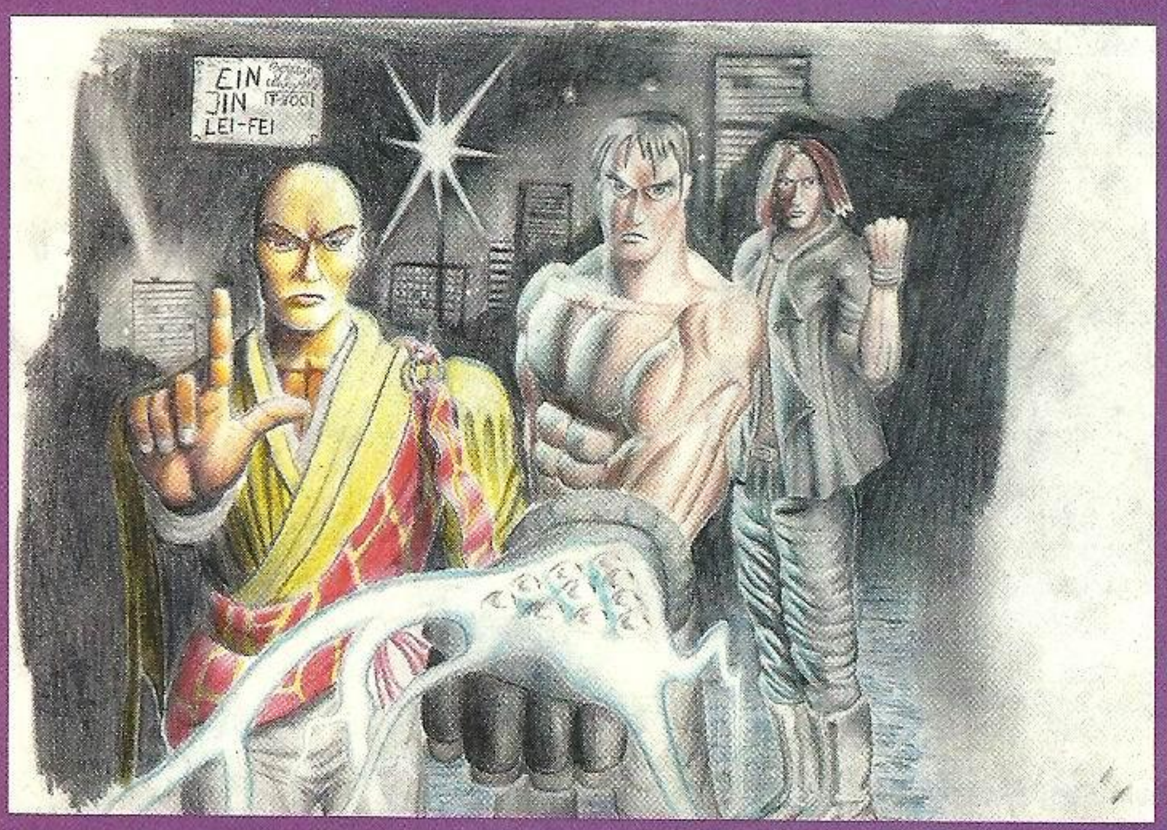
Rafał Puchała - nieźle, nieźle. Bohaterów i smoków nigdy dość.



Błażej Masłek - na młot Thora, superanko zrobiłeś tą panienkę. Winner!







Lektura przed snem...

Dobre to czasy nastały, że możemy sobie poczytać książki o naszych ulubionych konsolach! Pojawiły się na rynku dwie ważne dla konsol książki, o których chcemy Wam pokrótce opowiedzieć.

Ken Kutaragi i Playstation

Pierwsza z nich nosi tytuł „Rewolucjoniści z Sony – proces tworzenia Sony PlayStation i wizjonerzy, którzy podbili świat gier wideo", autorstwa Reiji Asakury. Na początku podkreślić trzeba, że celem autora nie było dotarcie do rzeszy graczy. Jest to bowiem niejako podręcznik dla pasjonatów marketingu i tych, którzy wierzą, że jeśli poznasz dobrze życiorys geniuszy biznesu, to zapewne sam będziesz niezły. Przypomina to trochę wierzenie kanibali, że wraz ze zjedzeniem serca ofiary zyskują jego odwagę. Nic to. Bohaterem książki, której tytuł jest na tyle długi, że więcej go nie zacytuję, jest rzecz jasna Ken Kutaragi, postać znana jako twórca PlayStation. Jego fascynująca kariera prześledzona została niemal od czasów szkolnych, po dzień dzisiejszy i – co warte podkreślenia – opisana została w nader ciekawy sposób. Dowiemy się o projektach podjętych przez Kutaragiego, kilku ciekawostkach i sekretach pracy w firmie Sony i nie tylko. A trzeba Wam wiedzieć, że kiedy Kutaragi zaczynał pracować w Sony, niewiele ona na rynku znaczyła. Dowiemy się, jak to Kutaragi wymyślił potencjometry do magnetofonów i jak wystawiła go firma Nintendo. Poznacie też kilka sekretnych porad Kutaragiego dla osób kierujących nowymi przedsięwzięciami. Opisano także wszystkie ważniejsze elementy składowe Playstation oraz ich genezę sprzętową. Dowiecie się też, czym miała być PlayStation, zanim stała się konsolą, oraz skąd Kutaragi czerpał inspirację.

Ciekawe – jednak nie rzucałbym się na tę pozycję bez pełnej świadomości faktu, że PlayStation kocham i chcę wiedzieć o niej jak najwięcej. Teraz, kiedy lekturę mam już za sobą – nie żałuję, ale nie był to Harry Potter dla konsolowców. Pamiętajcie, że to książka dla biznesmenów i pewnie raczej będziecie ją czytać po studencku – tylko co ciekawsze akapity. A jeśli tak, to musicie pomyśleć o zakupie poważnie. Cena nie jest niska – ponad 50 złotych za twardą okładkę z obwolutą i dwieście czterdzieści stron wcale nie gęsto zapisanych tekstem. Książkę wydało Wydawnictwo K.E. Liber s.c. z Warszawy w 2001 roku.

Seamus Blackely i Xbox

Drugą ważną pozycją jest książka amerykańska pod tytułem: "Opening the Xbox: Inside Microsoft's Plan to Unleash an Entertainment Revolution". Ach – jak ci Amerykanie wydają książki! Wypukły druk, śliczna obwoluta, w środku fotki, trzysta siedemdziesiąt stron tekstu. I to jakiego! Spisanego przez Deana Takahashi, świetnego amerykańskiego dziennikarza zajmującego się grami elektronicznymi. A co w środku? Xbox od A do Z. Misternie spisana historia od powstania idei Xboxa w głowie Seamusa Blackely, po koniec kampanii handlowej na świecie. Niemal każdy krok, każde spotkanie z zarządem Microsoftu, każde przeszpiegi w Sony – wszystko opisane z pasją i pomysłem. Doprawdy wciągnąłem się w lekturę tej pozycji już po kilku pierwszych stronach i do końca czytałem z zainteresowaniem. Negocjacje z nVidią, z AMD, walka o wielkość dysku... Walka z projektem telewizji cyfrowej Microsoftu (pieniądze były tylko na jeden projekt)... Niektóre fragmenty po prostu śmieszą – jak to, że pragnąc stworzyć własną konsolę i ustalając koszty produkcji, Blackely musiał znienacka przedstawić kosztorys porównawczy PlayStation2. Okazało się, że nie wiedział o tym nic ponadto, ile kosztują śrubki do PS2. Inne fragmenty po prostu wstrząsają – jak historia o tym, jak Blackely walczył o darmową pomoc najlepszych twórców gier na świecie, pytając ich, co najchętniej widzieliby w nowej konsoli. Nazwiska, jakie się tam pojawiają, każą zdejmować kapelusze. Są też ciekawostki. Choćby opowieść o tym, dlaczego Xbox ma kolor zielony. Otóż projektant miał przy sobie podczas pracy dwa flamasty: czarny i zielony. Zanim się zorientował, wszędzie przyjęły się owe dwie barwy jako kolory tej maszyny. Albo skąd się wzięła nazwa Xbox? Żeby promować DirectXa oczywiście. Jest to doprawdy kawał świetnej lektury – niestety dla znających język angielski. Książkę wydało wydawnictwo Prima Publishing. Cena: dwadzieścia pięć dolarów amerykańskich, zaś więcej informacji na jej temat zasięgnąć możecie na stronach wydawcy:

http://www.primapublishing.com/books/book/5877/

Zakończenie i jak TO zdobyć?...

Za miesiąc spróbujemy dowiedzieć się czegoś więcej o powieści, której akcja toczy się w świecie HALO: Combat Evolved. Jest taka i podobno ma się bardzo dobrze.

A tymczasem, jeśli interesuje Was zakup opisanych powyżej lektur, odsyłamy najchętniej do internetu. Książka o PlayStation jest do zakupienia w księgarni Merlin (merlin.com.pl) oraz w EMPiKach na półkach z książkami dla biznesmenów. W Merlinie nie trzeba płacić kartą – można zapłacić przy odbiorze paczki.

Jeśli zaś chodzi o książkę o Xboxie – polecamy stronę wydawcy, której adres już podawaliśmy – to księgarnia wysyłkowa w USA, albo www.amazon.co.uk – w obu przypadkach trzeba mieć kartę kredytową. Swoją albo rodziców.

ROZWIAZANIA KONKURSÓW

***Dynasty Warriors 2** - poprawna odpowiedź na pytanie o nową kierownicę Manty brzmi: Compressor. Nagrody w postaci gier Dynasty Warriors lecą do: Piotra Kawy z Chociwela, Kamila Zaskórskiego z Węgorzewa, Pawła Łukasika z Janowa Lubelskiego i Marcina Pasierbka z Bielsko-Białej*

***ICO** - Księżniczka na na imię Yorda. Nagrody w postaci limitowanej wersji gry ICO lecą do: Przemka Ossowskiego z Oleśnicy i Łukasza Pamichtera z Wołomina. Nagrody pocieszenia w postaci Piotrusia Pana na PS One wędrują do: Macieja Kotłowskiego z Rumii i Przemysława Przegona z Zamościa.*

***UWAGA, UWAGA!** Do naszego konkursu o GameCube wkradł się błąd! Chcochlik pomylił w naszym adresie numer skrzynki z numerem urzędu pocztowego. Nadeszło bardzo dużo haseł, jednak mamy sygnały, że część listów wraca do Was. Chcemy dać szansę wszystkim chętnym, dlatego przedłużamy termin nadsyłania prac! Rozwiązanie nastąpi w następnym numerze - przepraszamy za niedogodności! Prawidłowy adres to: Independent Press, Neo Plus, Skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81.*

Konkurs

dla posiadaczy demek J&D

Jeśli kupiliście Neo Plus z demem Jak&Daxter, automatycznie bierzecie udział w specjalnym konkursie. Do wygrania nie byle co, bo trzy kolekcjonerskie wydania właśnie Jak&Daxter, w pięknym drewnianym pudle. W środku zaś czeka gra, druga płyta z filmem DVD o tworzeniu J&D, trzecia płyta z materiałami prasowymi, specjalna książeczka, mapa, worek i fachowa koszulka z dwoma bohaterami.

Do trzech opakowań płytek wrzuciliśmy karteczki, na których widnieje napis: wygrałeś! Aby otrzymać nagrodę, wystarczy przysłać nam tę kartkę w liście, wraz z adresem zwrotnym. Sprawę załatwimy szybko i bezboleśnie. To znaczy, wyślemy nagrodę.

Nasz adres: Independent Press, Neo Plus, Skrytka Pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81

Sponsorem konkursu jest firma Sony Poland sp. z o. o.
http://www.sony.com.pl/psxshop

NINTENDO GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

SUPER SMASH BROS. Melee

Mili bohaterowie.
Ostra walka.

Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

PIERWSZA GRA NA PLAYSTATION 2 PO POLSKU!

PlayStation®2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

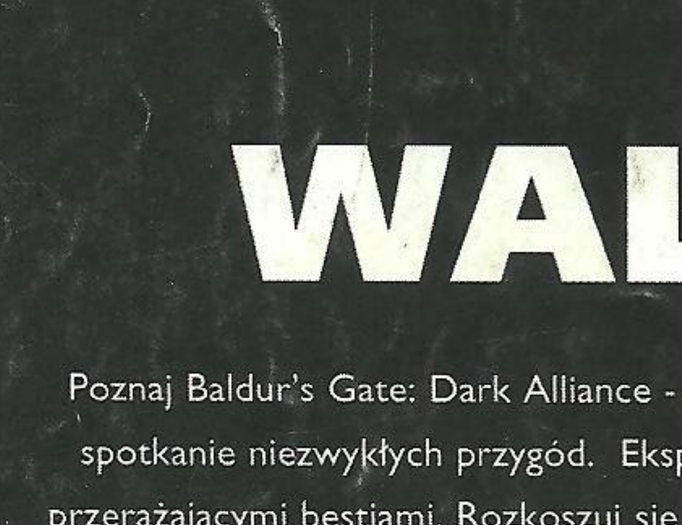
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA 179,90 ZŁOTYCH

Witamy w gościnnej, aczkolwiek wyniszczonej wojną Holandii. To właśnie tu dotrze Jimmy w ramach operacji „Market Garden". Będzie też słynny most, znany z filmu „O jeden most za dal...ko"... Koniecznie zajrzyj

www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

WALCZ Z GŁOWĄ!

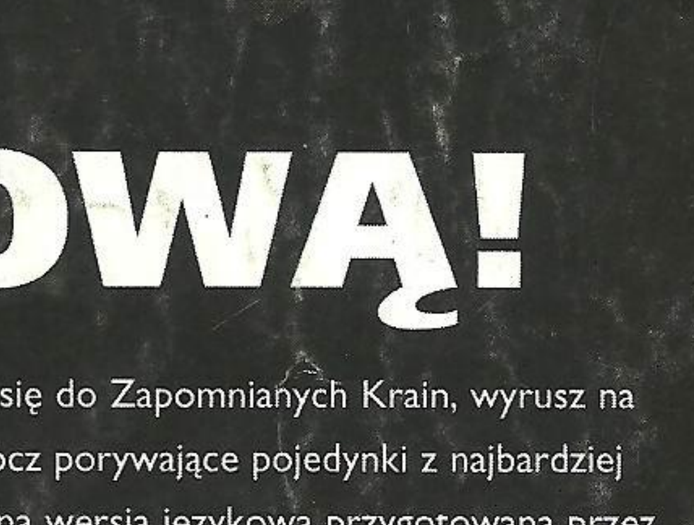
Poznaj Baldur's Gate: Dark Alliance - najbardziej niesamowite połaczenie gry akcji i RPG. Przenieś się do Zapomnianych Krain, wyrusz na spotkanie niezwykłych przygód. Eksploruj niezliczone krainy i podziemia Zapomnianych Krain, stocz porywające pojedynki z najbardziej przerażającymi bestiami. Rozkoszuj się doskonałą grafiką i efektami czarów. Delektuj się profesjonalną wersją językową przygotowaną przez zespół CD Projekt. Zostań niezwyciężonym wojownikiem!



FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™

DARK ALLIANCE



Zapomnij o wszystkim co widziałeś...

Interplay™ BLACK ISLE STUDIOS™ OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT DUNGEONS & DRAGONS developed by snowblind studios

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

www.interplay.com/bgdarkalliance

Baldur's Gate: Dark Alliance © 2001 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Dark Alliance, Forgotten Realms, The Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, the D&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a ...ary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. Snowblind Studios and the Snowblind Studios logo are trademarks of Snowblind Studios. All Rights Reserved. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logos are trademarks of Interplay Entertainment ...All Rights Reserved. Exclusive license distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. PlayStation" and "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.